4-192-719-**05**(1)

SONY

マルチフォーマット スイッチャー

取扱説明書

DFS-900M

ソフトウェアバージョン 2.1

お買い上げいただきありがとうございます。

電気製品は安全のための注意事項を守らないと、火災や人身事故になることがあります。

この取扱説明書には、事故を防ぐための重要な注意事項と製品の取り扱いかたを示してあります。**この取扱説明書をよくお読みのうえ、**製品を安全にお使いください。お読みになったあとは、いつでも見られるところに必ず保管してください。

SONY　DFS-900M

お問い合わせは
「ソニー業務用商品相談窓口のご案内」にある窓口へ

ソニー株式会社　〒108-0075　東京都港区港南1-7-1

この説明書は、再生紙を使用しています。

http://www.sony.co.jp/

Printed in Japan

安全のために

ソニー製品は安全に充分配慮して設計されています。しかし、電気製品は、まちがった使いかたをすると、火災や感電などにより死亡や大けがなど人身事故につながることがあり、危険です。
事故を防ぐために次のことを必ずお守りください。

安全のための注意事項を守る

8 ～ 11 ページの注意事項をよくお読みください。製品全般の注意事項が記されています。

定期点検をする

長期間、安全にお使いいただくために、定期点検をすることをおすすめします。点検の内容や費用については、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご相談ください。

故障したら使わない

すぐに、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご連絡ください。

万一、異常が起きたら

- 煙が出たら
- 異常な音、においがしたら
- 内部に水、異物が入ったら
- 製品を落としたり、キャビネットを破損したときは

↓

❶ 電源を切る。
❷ 電源コードや接続コードを抜く。
❸ お買い上げ店またはソニーのサービス窓口に連絡する。

警告表示の意味

取扱説明書および製品では、次のような表示をしています。表示の内容をよく理解してから本文をお読みください。

⚠警告

この表示の注意事項を守らないと、火災や感電などにより死亡や大けがなど人身事故につながることがあります。

⚠注意

この表示の注意事項を守らないと、感電やその他の事故によりけがをしたり周辺の物品に損害を与えたりすることがあります。

注意を促す記号

火災

感電

注意

高温

手を挟まれないよう注意

行為を禁止する記号

禁止

分解禁止

行為を指示する記号

指示

アース線を接続せよ

目次

第 1 章　概要

第 2 章　各部の名称と働き

第３章　準備

第４章　基本操作

第 5 章　ワイプやキーの調整

第 6 章　操作／設定の登録

第 7 章　外部制御インターフェースの設定

第 8 章　その他の操作／設定

第 9 章　3D モード

付録

下記の注意を守らないと、
火災や**感電**により**死亡**や**大けが**に
つながることがあります。

禁止

油煙、湯気、湿気、ほこりの多い場所では設置・使用しない

上記のような場所や取扱説明書に記されている仕様条件以外の環境に設置すると、火災や感電の原因となることがあります。

禁止

電源コードを傷つけない

電源コードを傷つけると、火災や感電の原因となることがあります。

- 電源コードを加工したり、傷つけたりしない。
- 重いものをのせたり、引っ張ったりしない。
- 熱器具に近づけたり、加熱したりしない。
- 電源コードを抜くときは、必ずプラグを持って抜く。
- ラックマウントするとき、レールにはさみ込まない。

万一、電源コードが傷んだら、ソニーのサービス窓口に交換をご相談ください。

指示

電源コードのプラグおよびコネクターは突きあたるまで差し込む

まっすぐに突きあたるまで差し込まないと、火災や感電の原因となります。

指示

付属の電源コードを使用する

付属以外の電源コードを使用すると、火災や感電の原因となります。

禁止

サービストレーニングを受けた技術者以外は、サービスを行わない

一般使用者が機器内部に触れると、感電やけがの原因となることがあります。

指示

ラックに確実に固定する

ラックアングルのネジを締め忘れると、本機がラックから滑り出し、落下してけがをすることがあります。ラックマウント後は、必ずネジを締め付けてください。

指示

ラックを床に固定する

機器の重みでラックが転倒すると、死亡や大けがの原因となります。
ラックが転倒／移動しないよう、必ず床に固定してください。

指示

ラックマウントは 2 人以上で行う

本機をラックマウントするとき、および取りはずすときに、バランスを崩すと製品がラックしてけがの原因となることがあります。本機をラックマウントするときは、必ず 2 人以上で行ってください。
また、安定した姿勢で注意深く作業してください。

高温

オプションの取り付け時は電源を切って内部の温度が下がってから装着する

使用中は基板と電源ユニットが高温になります。この状態で基板と電源ユニットに触れるとやけどすることがあります。
オプションの取り付け時は電源を切って内部の温度が下がる 30 分後に行ってください。

プロセッサーユニットの前面を持って運搬しない

プロセッサーユニットの前面を持ち上げると、フロントパネルがはずれて本体（プロセッサーユニット）が落下し、けがをすることがあります。必ず底面を持って正しい姿勢で運搬してください。不安定な姿勢で運搬すると、腰を痛めたり、落下によるけがをすることがあります。

内部に水や異物を入れない

水や異物が入ると火災や感電の原因となることがあります。
万一、水や異物が入ったときは、すぐに電源を切り、電源コードや接続コードを抜いて、ソニーのサービス窓口にご相談ください。

外装をはずさない、改造しない

外装をはずしたり、改造したりすると、感電の原因となります。
内部の調整や設定および点検を行う必要がある場合は、必ずサービストレーニングを受けた技術者にご依頼ください。

⚠注意

下記の注意を守らないと、
けがをしたり周辺の物品に**損害**を
与えることがあります。

安定した場所に設置する

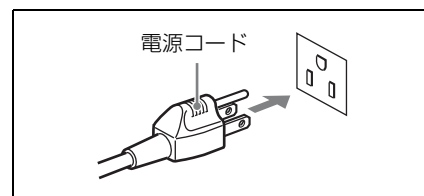
製品が倒れたり、搭載した機器が落下してけがをすることがあります。
十分な強度がある水平な場所に設置してください。

通気孔をふさがない

通気孔をふさぐと内部に熱がこもり、火災や故障の原因となることがあります。
風通しをよくするために次の項目をお守りください。

- 壁から 10cm 以上離して設置する。
- 密閉された狭い場所に押し込めない。
- 毛足の長い敷物（じゅうたんや布団など）の上に設置しない。
- 布などで包まない。
- あお向けや横倒し、逆さまにしない。

安全アースを接続する

安全アースを接続しないと、感電の原因となることがあります。付属の電源コードを使用することで安全アースが接続されます。

ファンが止まったままの状態で使用しない

ファンモーターが故障すると、火災の原因となることがあります。
交換については、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にご相談ください。

指定されたラックマウントレールを使用する

指定以外のラックマウントレールを使用すると、レールの強度不足により、機器が落下してけがをすることがあります。

ラックマウントレールに手や指を挟まない

ラックマウントした機器を収納するときおよび引き出すとき、ラックマウントレールに手や指を挟み、けがをすることがあります。

筐体に手や指を挟まない

基板や電源ユニットを収納するときや引き出すときに、筐体に手や指を挟み、けがをすることがあります。

コード類は正しく配置する

電源コードや接続ケーブルは、足に引っかけると本機の落下や転倒などによりけがの原因となることがあります。
十分注意して接続・配置してください。

使用上のご注意

使用・保管場所について

- 次のような場所での使用および保管は避けてください。故障の原因となります。
  - 極端に暑い所や寒い所（使用温度は 5 ℃～ 40 ℃）
  - 直射日光が長時間あたる場所や暖房器具の近く
  - 強い磁気を発するものの近く
  - 強力な電波を発するテレビやラジオの送信所の近く
  - 強い振動や衝撃のある所
- 携帯電話などを本機の近くで使用すると、誤動作を引き起こしたり、映像に影響を与えることがあります。本機の近くでは、できるだけ携帯電話などの電源を切ってください。

お手入れのしかた

お手入れをする前に、必ず電源プラグをコンセントから抜いてください。

外装のお手入れについて

- 乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。汚れがひどいときは、薄い中性洗剤溶液を少し含ませた布で拭きとり、乾いた布でカラ拭きしてください。
- アルコールやベンジン、シンナー、殺虫剤をかけると、表面の仕上げを傷めたり、表示が消えてしまうことがあるので、使用しないでください。
- 布にゴミが付着したまま強く拭いた場合、傷が付くことがあります。
- ゴムやビニール製品に長時間接触させると、変質したり、塗装がはげたりすることがあります。

重要（BKDF-901/902 のみ）

機器の名称と電気定格は、底面に表示されています。

その他の安全上のご注意

（BKDF-990 のみ）

ご注意

日本国内で使用する電源コードセットは、電気用品安全法で定める基準を満足した承認品が要求されます。
ソニー推奨の電源コードセットをご使用ください。

（DFS-900M/BKDF-901/902 のみ）

ご注意

DFS-900M に付属の電源コードは本機の専用品です。
他の機器には使用できません。

DFS-900M

本機をラックに設置するときは、ラックと本機の間に、左右両側面に 10 cm 以上、後面に 10 cm 以上の空間を確保してください。

BKDF-901/902

設置時には、通気やサービス性を考慮して設置スペースを確保してください。

– ファンの排気部や通気孔（プロセッサーユニットの左側面および右側面）をふさがない。
– 通気のために、セット周辺に空間をあける。
– 作業エリアを確保するため、セット後方は、10 cm 以上の空間をあける。
– 机上などの平面に設置する場合は、左側面および右側面は 10 cm 以上の空間をそれぞれ確保してください。ただし、セット上部はサービス性を考慮し 10 cm 以上の空間を確保することを推奨します。

概要　第1章

本機の特長

マルチフォーマットビデオスイッチャー DFS-900M は、SD システムと HD システムの両方に対応し、デジタルマルチエフェクト機能を備えた小型のスイッチャーです。

マルチフォーマット対応

SD システムでは 480i/59.94、576i/50 に、HD システムでは 1080i/59.94、1080i/50、720p/59.94、720p/50 の各フォーマットに、それぞれ対応しています。
使用フォーマットは簡単なメニュー操作で切り換えることができます。

拡張可能な入出力

標準装備の SDI 信号入出力（入力：8 系統、出力：4 系統）に加え、下記のオプションにより入出力を拡張することができます。
- SDI 入出力（4 系統）：BKDF-910/BKDF-960（2 系統にフォーマットコンバーターを搭載）
- SD アナログ入出力（2 系統）：BKDF-911/BKDF-961
- DVI 入出力（2 系統）：BKDF-912/BKDF-962

◆ 詳しくは、「拡張オプションを取り付ける」（39 ページ）をご覧ください。

多彩なエフェクト合成

標準で 2 チャンネルの DME と 6 つのキーヤー（4 つのフル機能キーヤー、2 つのシンプル DSK）を搭載しています。さらに最大 6 チャンネルの DME（オプション）を使用して、ワープエフェクトなどによる映像効果が付加できます。

マルチビュー機能

画面を複数（4、10、16）に分割して、1 台のモニターで異なる映像を同時にモニターできる「マルチビュー機能」を搭載できます。（オプション）
最大 2 系統のマルチビューにより、すべての入力素材（24 系統）とプログラム / プレビュー出力を 2 台のモニターで同時に表示させることが可能になります。

GUI メニュー画面による簡便な操作

パソコン用のモニターと USB マウスを接続し、GUI 形式のメニュー画面から各種の設定を行うことができます。
また市販のタッチパネル式モニターも接続できます。この場合、画面に直接タッチして項目を選択できるため、各種調整や設定変更の煩わしさを軽減します。

操作性に優れた小型コントロールパネル

2 種類のコントロールパネルから操作が可能です。いずれのパネルも、操作が容易で、3 ラックユニットのプロセッサーとともに限られたスペースで使用することを考慮したコンパクトなデザインです。
1.5M/E コントロールパネル BKDF-902 は、バックアップ電源ユニットを標準搭載し、AUX 出力をキー操作で選択できます。

Ver.2.0 でサポートされた機能

機能		おもな説明
SD フォーマットのアナログ信号の入出力	BKDF-911 基板（入力） BKDF-961 基板（出力）	2 章、3 章
DVI 端子を持つ機器との入出力	BKDF-912 基板（入力） BKDF-962 基板（出力）	2 章、3 章
3D モード		9 章
アンシラリーデータ出力の On/Off		3 章
GPI 出力の設定		7 章

Ver.2.1 でサポートされた機能

機能		おもな説明
DME の効果および調整	グローバル座標の使用	5 章
	トレイル効果	
	3D DME のワープ効果（Ripple、Swirl、Mosaic、Slats、Lens、Mirror）	
	ライティング効果	
エフェクトパターンの追加 （100 ～ 184 番、242 番～ 251 番）		付録
ソフトウェアのアップデートについての操作説明		付録
トラブルシューティング		付録

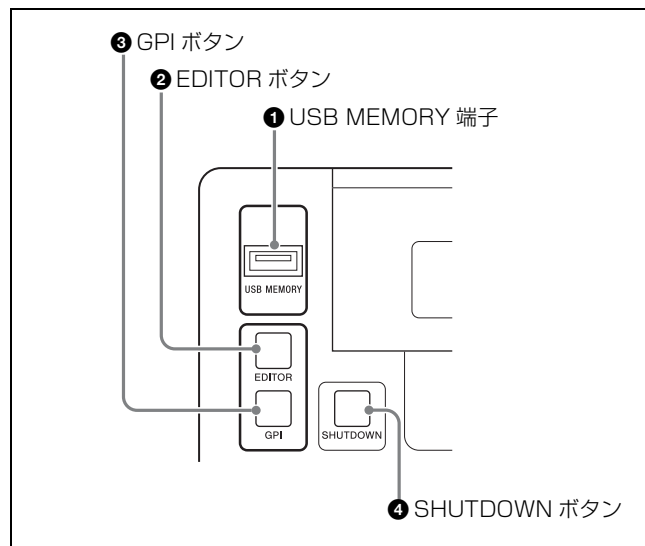
各部の名称と働き　第2章

1M/E コントロールパネル BKDF-901

BKDF-901 操作面

コントロールパネルの各部の働きを、下図の 1 〜 9 に分けて説明します。詳しくは（　）内のページをご覧ください。また、コントロールパネルの後面については、「BKDF-901 後面」（20 ページ）をご覧ください。

1 外部接続・電源部

USB 機器を接続する端子のほか、エディター制御、GPI 制御の On/Off、電源切断処理を行うボタンを備えています。

❶ USB MEMORY（USB メモリー）端子（Type-A 型）

端子直接接続型の USB メモリーの接続に使用します。

ご注意

FAT16、FAT32 でフォーマットされた USB メモリーのみ使用可能です。

❷ EDITOR（エディター）ボタン

エディター制御を On/Off します。On になると、エディターからの本機の制御が可能になります。また、このボタンを 2 度押し（短い間隔で 2 回押すこと）して On にすると、表示パネルにセットアップ用の Serial メニューが表示されます。

❸ GPI ボタン

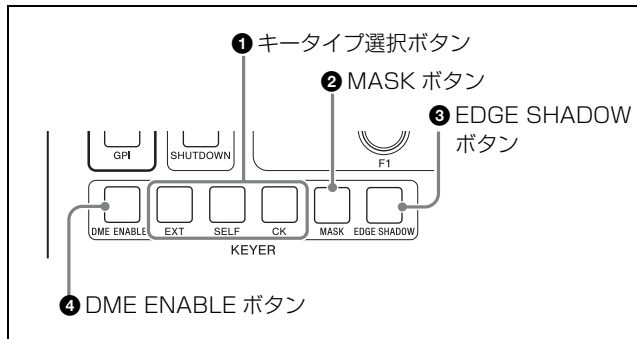
GPI 制御を On/Off します。On になると、GPI による本機の制御が可能になります。また、このボタンを 2 度押し（短い間隔で 2 回押すこと）して On にすると、表示パネルに GPIO Tally メニューが表示されます。

❹ SHUTDOWN（電源切断処理開始）ボタン

押して点灯させると、表示パネルに「Shutdown? F2:OK F3:CANCEL」のメッセージが表示されます。F2 つまみを押すとデータのバックアップが開始され、終了するとコントロールパネル後面の POWER スイッチで電源を切断できる状態になります。

2 KEYER（キーヤー）部

キータイプの選択のほか、キーへのマスク、エッジ（シャドウ）効果の付加、DME の有効／無効の切り換えを行います。

操作対象のキーをあらかじめ選択しておく必要があります（16 ページ参照）。

❶ キータイプ選択ボタン

ボタンを押して点灯させることにより、希望のキータイプを選択します。

EXT（外部キー）ボタン： キーフィルとキーソースに別の信号を使用してキーを作成するときに押します。

SELF（セルフキー）ボタン： キーフィルとキーソースに同じ信号を使用してキーを作成するときに押します。

CK（クロマキー）ボタン： クロマキーを作成するときに押します。

❷ MASK（マスク）ボタン

キーにマスクをかけるときに押して On にします。

操作対象として KEY1 ～ KEY4 のいずれかを選択した場合、このボタンを押すと Key Mask サブメニューが表示され、マスクパターンの選択や、マスクの中心位置と大きさの設定ができます。

操作対象として DSK1 または DSK2 を選択した場合、このボタンを押すと Box Mask サブメニューが表示され、ボックスマスクの位置を設定できます。

❸ EDGE SHADOW（エッジ シャドウ）ボタン

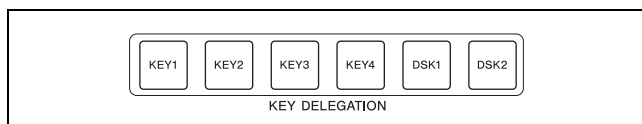
キーにエッジやシャドウを付けるときに押して On にします。KEY1 ～ KEY4 のいずれかを選択したうえでこのボタンを押すと、Edge Type サブメニューが表示され、エッジやシャドウのタイプ、幅、色などを設定することができます。

❹ DME ENABLE（マルチエフェクト有効／無効切り換え）ボタン

BKGD（バックグラウンド）と KEY（キー）1 ～ KEY4 のレイヤーごとに、DME の有効／無効を切り換えます。このボタンは 3 段切り換え式で、消灯時（DME 無効時）に押すと、以下のように切り換わります。

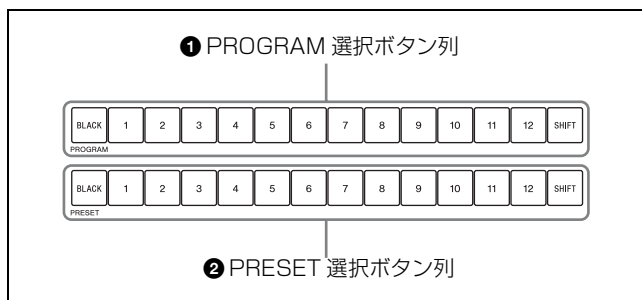
1 回押す：DME が有効になります。画面がすべて白色の信号をキーとして使用します。
↓
もう 1 回押す：DME を有効にしたまま、キープロセスされた信号をキーとして使用します。
↓
さらにもう 1 回押す：ボタンが 消灯し、DME は再び無効になります。

3 KEY DELEGATION（キーデリゲーション）部

キータイプの選択やマスクなどの操作対象として、KEY1 ～ KEY4、DSK1、DSK2 を選択します。

いずれかのボタンを押すと、操作対象としてキーが選択され、押したボタンは緑で点灯し、それ以外のボタンは消灯します。
緑点灯のボタンを再度押すと、ボタンがすべて消灯した状態になり、キーは操作対象となりません。
ここでの選択が必要となるのは、下記の各部やボタンで行う操作です。
- KEYER 部
- DME/SETUP 部の DME 設定ボタンと USER ボタン
- ジョイスティック部の AUTO CK、WIPE POS、DME POS、DME ROT の各ボタン

また、これらのボタンの選択とメニューは連動しており、ボタン操作によってメニューが表示されたり、メニュー表示によってボタンの点灯状態が変化したりします。

4 クロスポイントバス部

映像作成に使用する素材信号を選択します。

❶ PROGRAM（プログラム）選択ボタン列

オンエア中のバックグラウンドを選択します。

◆ 各ボタンの働きについては、「クロスポイントボタンに映像入力信号を割り当てる」（77 ページ）をご覧ください。

❷ PRESET（プリセット）選択ボタン列

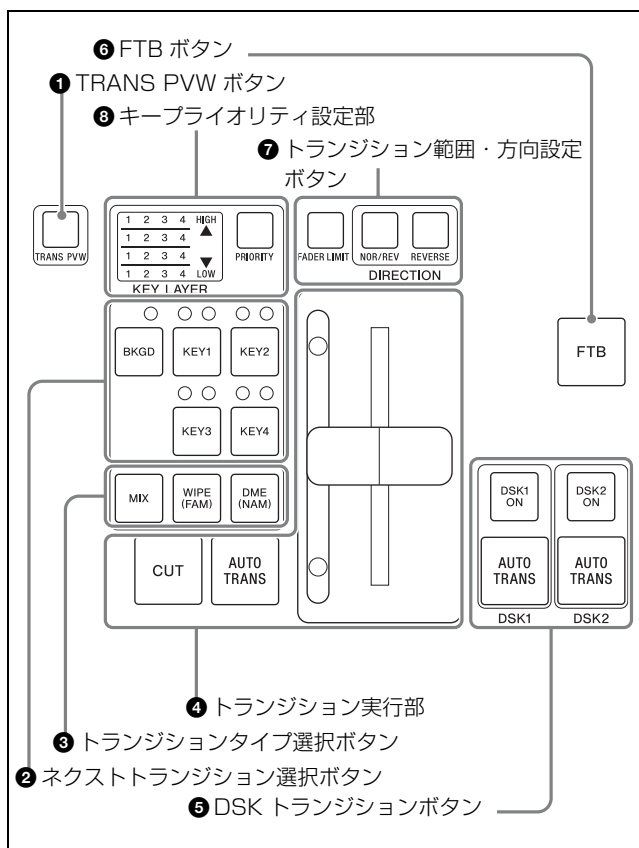
トランジション（映像の切り換え）後にオンエアされるバックグラウンドを選択します。
この列のボタンにも PROGRAM 選択ボタン列と同じ信号が割り当てられます。

SHIFT ボタンについて

PROGRAM/PRESET 選択ボタン列の右端の SHIFT ボタンを使用すると、各ボタンに割り付けられた 2 つの信号を切り換えて選択することができます。
SHIFT ボタンの動作は、押している間だけ有効になるモード、または押すたびに有効／無効が切り換わるモードのどちらかを選択できます。

◆ 詳しくは「SHIFT ボタンの動作を設定する」（106 ページ）をご覧ください。

5 トランジション部

映像の切り換えに関する設定と操作を行います。

❶ TRANS PVW（トランジションプレビュー）ボタン

これから行うトランジションの映像を事前に確認したいときに押します。

押して点灯させてからフェーダーレバーでトランジションを実行すると、トランジション中の映像がプレビュー画面に出力されます。

ご注意

- AUTO TRANS ボタンを使ってトランジションを実行しても、トランジションプレビューは出力されません。
- DME ワイプの場合は、トランジションプレビューは出力されません。

❷ ネクストトランジション選択ボタン

トランジションに使用するレイヤー（BKGD、KEY1 ～ KEY4）を選択します。複数選択することができ、押したボタンはオレンジで点灯します。キーが On になると、KEY1 ～ KEY4 ボタンの上のキーオンインジケーター（赤）が点灯します。また、レイヤーに DME が設定されている場合は、そのレイヤーのボタンの上の DME インジケーター（緑）が点灯します。

❸ トランジションタイプ選択ボタン

MIX（ミックス）ボタン：ミックスで映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに Rate メニューが表示され、トランジションレートを設定することができます。

WIPE（FAM）（ワイプ（フルアディティブミックス））ボタン：ワイプで映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに Wipe Pattern メニューが表示され、ワイプパターンを選択することができます。
また、FAM を選択する場合は、MIX ボタンとこのボタンを同時に押して点灯させます。

DME（NAM）（DME（ノンアディティブミックス））ボタン：DME を使用して映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに DME Pattern メニューが表示され、DME ワイプパターンを選択することができます。
また、NAM を選択する場合は、MIX ボタンとこのボタンを同時に押して点灯させます。

❹ トランジション実行部

CUT（カット）ボタン：カットで映像を切り換えるときに押します。押すと、瞬時に映像が切り換わります。

AUTO TRANS（オートトランジション）ボタン：自動的に映像の切り換えを実行するボタンです。押すと、現在設定されているトランジションレートに従って、映像が切り換わります。

フェーダーレバー：手動で映像の切り換えを実行するレバーです。上下に振ると、その動きに合わせて映像が切り換わります。動く範囲を制限し、映像の切り換えを途中までで終了させることもできます。

◆ フェーダーレバーの動く範囲を制限する方法について詳しくは、「フェーダーレバーの動く範囲を制限する」（114 ページ）をご覧ください。

❺ DSK（ダウンストリームキー）トランジションボタン

DSK1 ON、DSK2 ON ボタン：押すと、ダウンストリームキーが瞬時に挿入または削除されます。挿入された状態では、ボタンは On になります。

AUTO TRANS（オートトランジション）ボタン：押すと、ダウンストリームキーに対してトランジションが実行されます。

❻ FTB（フェードトゥブラック）ボタン

押すと、映像がブラックに切り換わります。この場合のトランジションレートは、フェードトゥブラック専用の設定が適用されます。

❼ トランジション範囲・方向設定ボタン

FADER LIMIT（フェーダーリミット）ボタン：フェーダーレバーの動きを制限するボタンです。押して点灯させるとフェーダーレバーの動きを制限する機能が有効になります。2 度押しで On にすると、表示パネルに Fader Limit メニューが表示され、フェーダーレバーの動く範囲をパーセンテージで設定することができます。
また、DME/SETUP 部の右端の SHIFT ボタンを押すと、フェーダーレバーの動く範囲が現在の位置までに制限されるようになります。

NOR/REV（ノーマル／リバース）ボタン：押して点灯させると、トランジションを実行するたびに、トランジションの方向が入れ替わります。

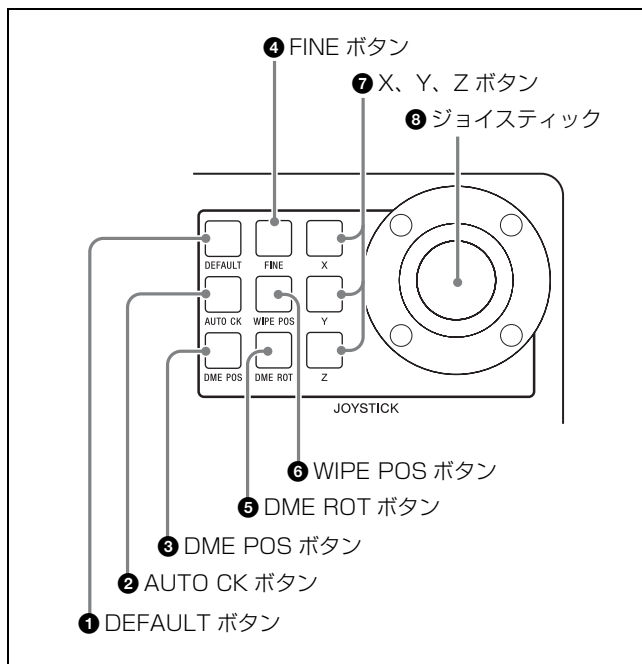
REVERSE（リバース）ボタン：押して点灯させると、トランジションが逆の方向に実行されます。

❽ キープライオリティ設定部

4 つのキーのプライオリティを変更することができます。

◆ 変更のしかたについて詳しくは、「キーのプライオリティを変更する」（131 ページ）をご覧ください。

6 ジョイスティック部

画面上の位置情報の設定などに使用します。

❶ DEFAULT（デフォルト）ボタン

押すと、ジョイスティックに割り付けられたパラメーターの設定値がデフォルト値に戻ります。

❷ AUTO CK（オートクロマキー）ボタン

オートクロマキー作成時に、抜く色の位置を指定するときに押し、オートクロマキーの作成を実行するときにもう一度押します。オートクロマキーが作成されると、手動調整モードに戻り、表示パネルには CK Manual 1 メニューが表示されます。
このボタンは、KEY1 ～ KEY4 のいずれかを選択している場合にのみ有効です。

◆ オートクロマキーの作成方法について詳しくは、「オートクロマキーを作成するには」（125 ページ）をご覧ください。

❸ DME POS（DME 画像位置）ボタン

DME を使用した画像の位置を設定するメニューを呼び出すボタンです。画像の位置をジョイスティックで設定するときは、このボタンでメニューを呼び出してから、ジョイスティックで位置を調整します。

❹ FINE（微調整）ボタン

ジョイスティックを動かしたときの設定値の変化を小刻みにするボタンです。このボタンを押して点灯させておくと、設定値の微調整が可能になります。

❺ DME ROT（DME 回転角）ボタン

DME を使用した画像の回転角を設定するメニューを呼び出すボタンです。ジョイスティックで角度を調整することができます。

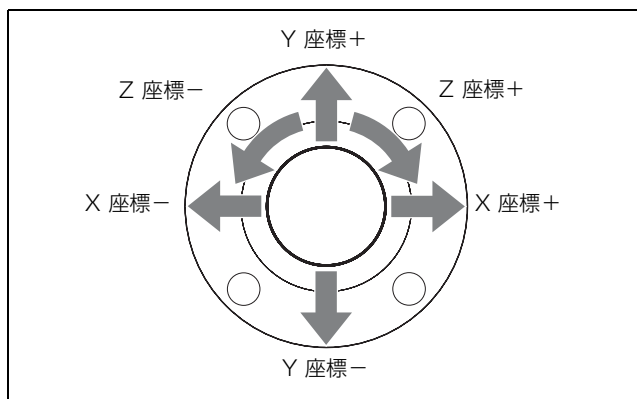
❻ WIPE POS（ワイプ中心位置）ボタン

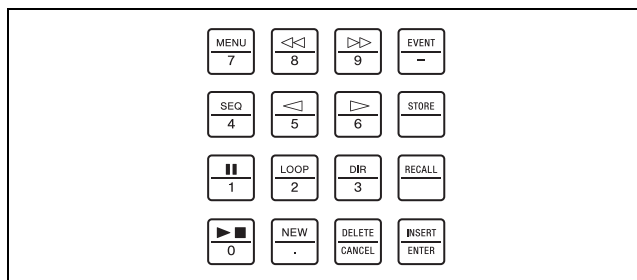
ワイプパターンの中心位置を設定するメニューを呼び出すボタンです。ワイプパターンの中心位置をジョイスティックで設定するときは、このボタンでメニューを呼び出してから、ジョイスティックで位置を調整します。
このボタンは、操作対象としてキーが選択されていないときにのみ有効です（16 ページ参照）。

❼ X、Y、Z（パラメーター選択）ボタン

ジョイスティックで調整するパラメーターを選択するボタンです。ジョイスティックを動かすと、点灯しているボタンに対応するパラメーターを調整することができます。

❽ ジョイスティック

次図のように、左右、上下への動き、および左右への回転によって、それぞれ X、Y、Z 座標の値を変化させます。

7 テンキー部

メニュー操作でパラメーターの数値を設定する場合などに使用します。
設定可能なパラメーターの場合、対応する F1 ～ F4 のいずれかのつまみを押すと、数値を直接入力できる状態になります。その場合には、このテンキー部の数字（0 ～ 9）ボタンを押して、最後に ENTER ボタンを押すと、パラメーターの値が入力されます。いったん入力した数値を取り消すときは、CANCEL ボタンを押します。
このほか、テンキー部のボタンは、メニューモード、イベントモード、シーケンスモードの 3 つのモードへの切り換え、およびそれらのモードでの操作に使用することができます。

数値／記号入力に使用するボタン

ボタン表示	機能
0～9	数値を入力します。
.	小数点（.）を入力します。
–	マイナス（–）を入力します。
CANCEL	数値入力をキャンセルします。
ENTER	数値入力を確定します。

MENU ボタン点灯時（メニューモード）に使用するボタン

ボタン表示	機能
◁◁	1つ前のメニューに切り換えます。
▷▷	次のメニューに切り換えます。
EVENT	イベントモードに切り換えます。
SEQ	シーケンスモードに切り換えます。
◁	1つ前のサブメニューに切り換えます。
▷	次のサブメニューに切り換えます。

EVENT ボタン点灯時（イベントモード）に使用するボタン

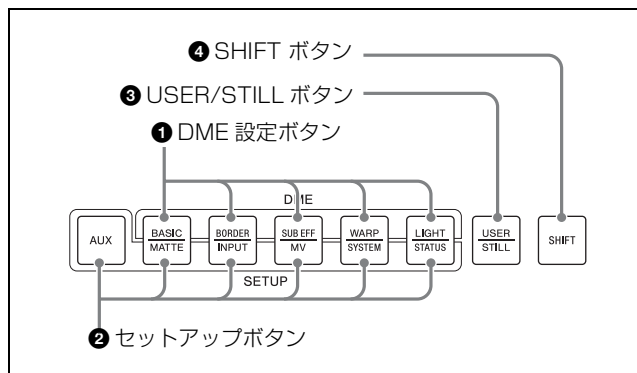
ボタン表示	機能
EVENT	イベントモードを抜け、メニューモードに切り換えます。
STORE	イベントを保存するときに押します。
RECALL	イベントを呼び出すときに押します。
INSERT	イベントモードで呼び出す設定を指定するときに押します。

SEQ ボタン点灯時（シーケンスモード）に使用するボタン

ボタン表示	機能
SEQ	シーケンスモードを抜けメニューモードに切り換えます。
STORE	シーケンスを保存するときに押します。
❚❚	シーケンスの再生を一時停止または再開します。
LOOP	シーケンスの連続再生を設定するときに押します。
DIR	再生方向の逆転を設定するときに押します。
RECALL	シーケンスを呼び出すときに押します。
▶■	シーケンスの再生を開始／停止するときに押します。
NEW	シーケンスメモリーをクリアするときに押します。
DELETE	シーケンス、キーフレームを削除するときに押します。
INSERT	キーフレームを追加するときに押します。
◁、▷	カレントのキーフレームを移動するときに押します。
◁◁、▷▷	シーケンスのメニューを切り換えます。

8 DME/SETUP（セットアップ）部

ここにはDMEの設定、およびセットアップの両方に使用するボタンが配置されています。

右端のSHIFTボタンが消灯しているとき、DME設定ボタン（上側の表示）として使用します。SHIFTボタンが点灯しているとき、セットアップボタン（下側の表示）として使用します。

❶ DME 設定ボタン

BASIC（DME 基本設定）ボタン：位置、回転角など、DMEを使用した画像の基本的な設定を行うメニューを呼び出します。

BORDER（ボーダー）ボタン：色、幅、ソフトネスなど、DMEによって付けられるボーダーを設定するメニューを呼び出します。

SUB EFF（サブエフェクト）ボタン：色調補正など、DMEによって付けられるサブエフェクトを設定するメニューを呼び出します。

WARP（ワープ）ボタン：DMEによって適用できるさまざまなワープパターンの設定を行うメニューを呼び出します。メニュー呼び出し後は、押すたびに設定できるパターンが切り換わります。

LIGHT（光源）ボタン：各種の3Dエフェクトに付けられる光源効果を設定するメニューを呼び出します。

❷ セットアップボタン

AUX（オグジュアリー）ボタン：出力する信号のソース、フォーマット、レベルなど、AUXバス出力のメニューを呼び出します。

MATTE（マット）ボタン：SHIFTボタンの点灯時にこのボタンを押すと、システム内部で発生させるカラーマット信号の明るさ、飽和度、色相を設定するメニューを呼び出します。

INPUT（入力）ボタン：SHIFTボタンの点灯時にこのボタンを押すと、入力信号のバスへの割り付けなど、入力信号に関する設定を行うメニューを呼び出します。

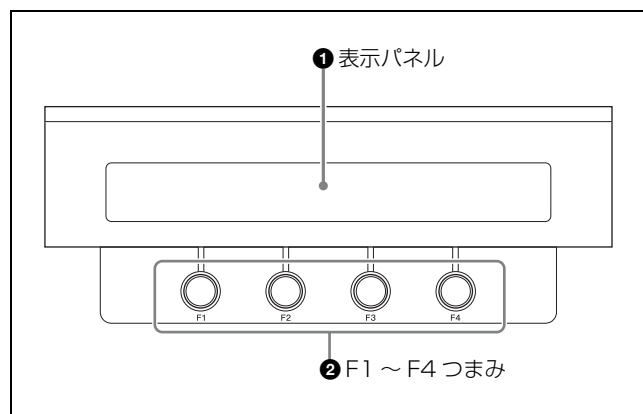
MV（マルチビュー）ボタン：SHIFTボタンの点灯時にこのボタンを押すと、オプションのマルチビューの分割方式と各分割画面に割り当てる信号などを設定するメニューを呼び出します。

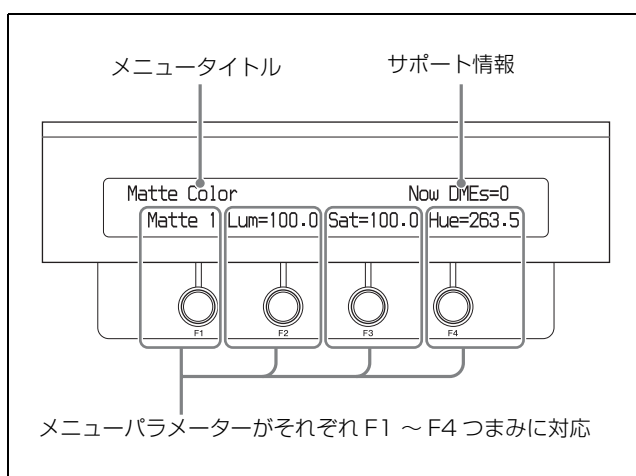
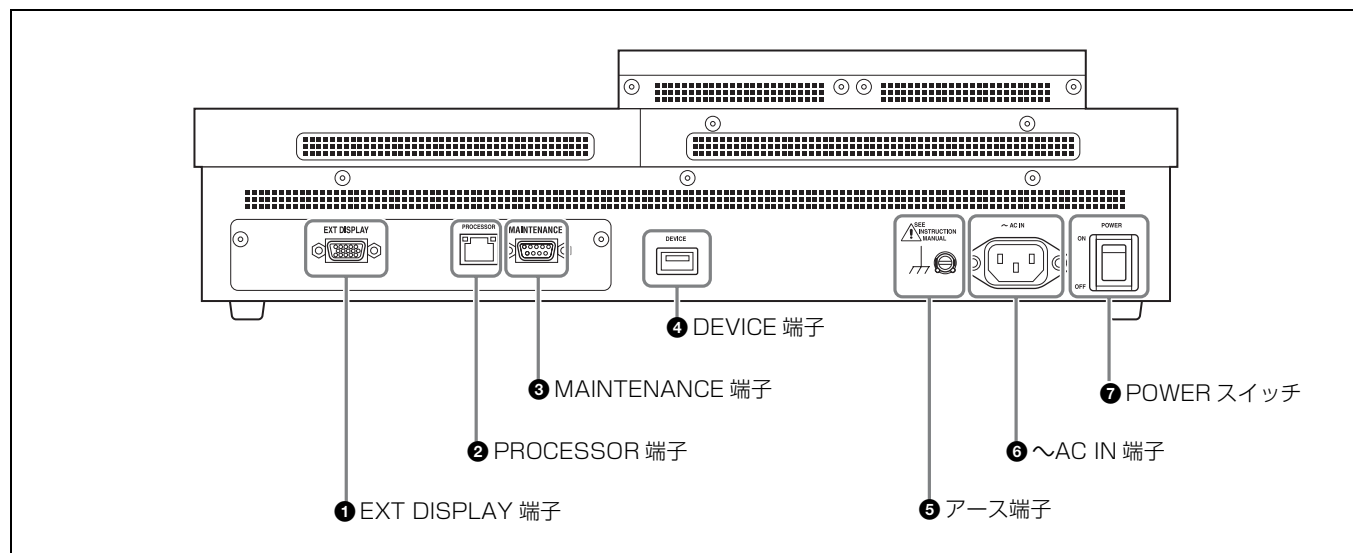
SYSTEM（システム）ボタン：SHIFTボタンの点灯時にこのボタンを押すと、ビデオフォーマット、システムディレイ、日付、時刻など、システムに関する設定を行うメニューを呼び出します。

STATUS（ステータス）ボタン：SHIFT ボタンの点灯時にこのボタンを押すと、装着しているオプションボード、ファームウェアバージョン、アラームなどのステータスを表示するメニューを呼び出します。

❸ USER/STILL（ユーザー／スチル）ボタン
SHIFT ボタンの消灯時は USER ボタンとして、ユーザー設定のワイプパターンや DME ワイプパターンを管理するメニューを呼び出します。SHIFT ボタンの点灯時は、STILL ボタンとして、ダウンロード、キャプチャー、エクスポートなど、スチルストアメモリーの操作を行うメニューを呼び出します。

❹ SHIFT（シフト）ボタン
AUX ボタンを除くセットアップボタン、および STILL ボタンの機能を利用するときに押します。

9 表示パネル／メニューコントロール部

❶ 表示パネル
本機の操作や設定に使用するさまざまなメニューが表示されます。左上の各メニューのタイトルと、その下の 4 つのパラメーターの表示領域に分かれており、右上に操作を助けるサポート情報が表示されることもあります。

❷ F1 ～ F4 つまみ
各メニューの 4 つのパラメーターには、それぞれ下に並んだ F1 ～ F4 の調整つまみが対応しています。パラメーターの設定値は、これらのつまみを回して調整したり、対応するつまみを押してからテンキー部で直接数値を入力したりして設定します。
メニュー項目の中には、パラメーターではなく、保存、削除などのアクション項目が含まれていることがあります。アクション項目を実行する場合は、対応するつまみを 1 秒以上押します。

BKDF-901 後面

❶ EXT DISPLAY（外部ディスプレイ）端子（高密度 D-sub 15 ピン）

別売のタッチパネル式モニターを接続することができます。

❷ PROCESSOR（プロセッサー）端子（RJ-45 型）

付属のコントロールケーブルを使って、プロセッサーユニットの PANEL 端子と接続します。

ご注意

- この端子は、DFS-900M のプロセッサーユニット専用です。他のシステムのプロセッサーユニットを接続して使用することはできません。
- PROCESSOR 端子をご使用の際は、輻射ノイズによる誤動作を防ぐため、シールドタイプのケーブルを使用してください。
- 安全のために、周辺機器を接続する際は、過大電圧を持つ可能性があるコネクターをこの端子に接続しないでください。
  接続については本書の指示に従ってください。

❸ MAINTENANCE（メンテナンス）端子（D-sub 9 ピン）

点検・メンテナンス用の端子です。本機の操作には使用しません。

❹ DEVICE（デバイス）端子（USB Type-A 型）

別売のタッチパネル式モニターまたはマウスを接続することができます。

❺ アース端子

システムの接地線に接続します。

❻ ～AC IN 端子

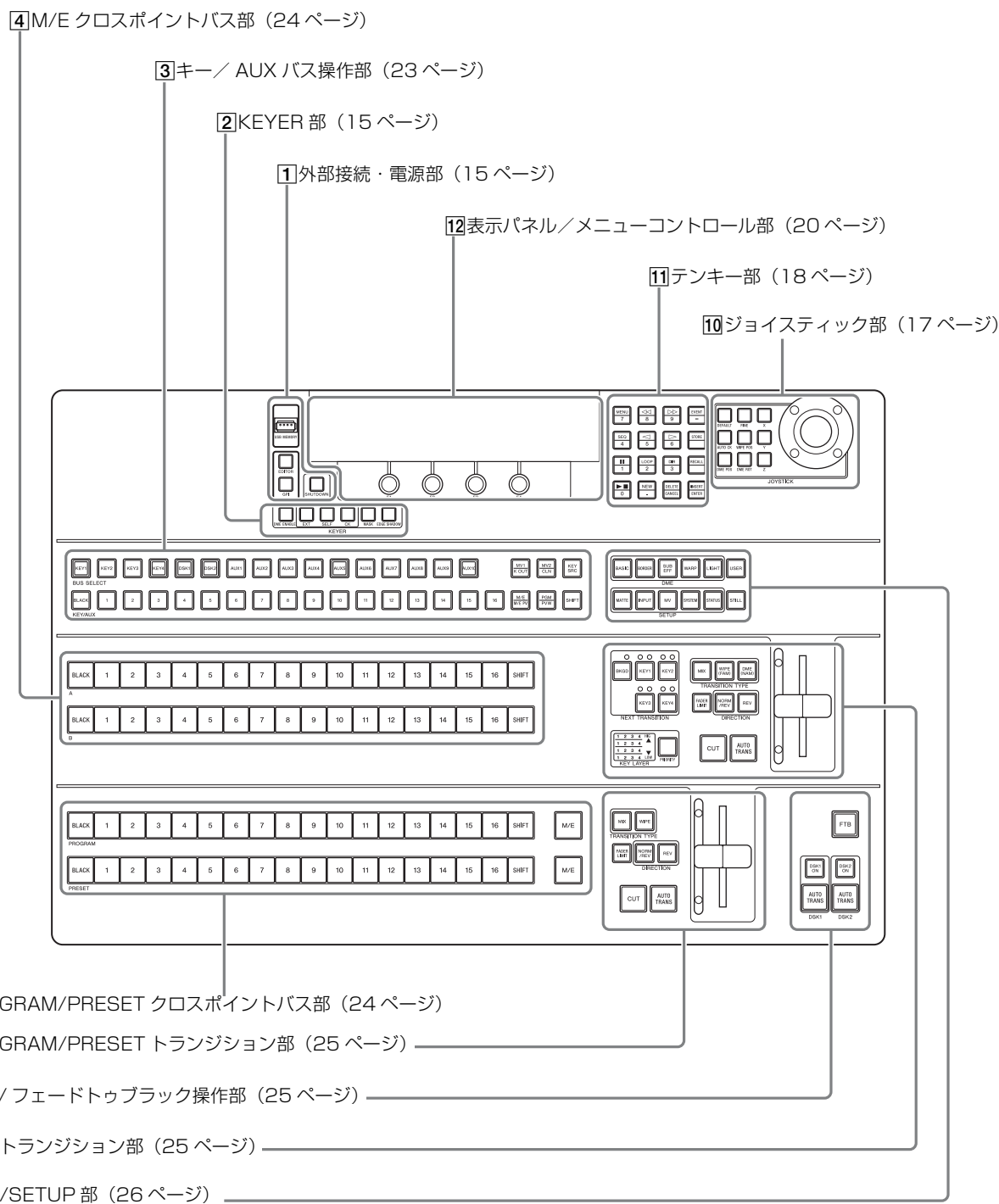
付属の電源コードを使って AC 電源に接続します。

❼ POWER（電源）スイッチ

コントロールパネルの電源を On/Off します。

1.5M/E コントロールパネル BKDF-902

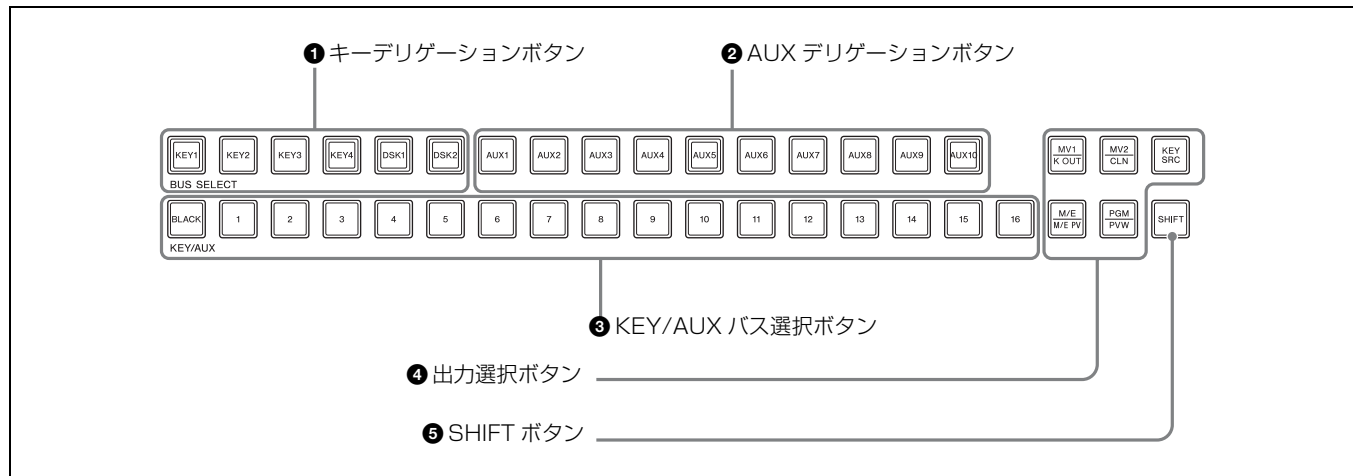
BKDF-902 操作面

コントロールパネルの各部の働きを、下図の 1 ～ 12 に分けて説明します。詳しくは（　）内のページをご覧ください。また、コントロールパネルの後面については、「後面」（29 ページ）をご覧ください。

1 外部接続・電源部

◆ BKDF-901 の「1 外部接続・電源部」（15 ページ）の説明をご覧ください。

2 KEYER（キーヤー）部

◆ BKDF-901 の「2 KEYER（キーヤー）部」（15 ページ）の説明をご覧ください。

3 キー／ AUX（オグジュアリー）バス操作部

❶ キーデリゲーションボタン

◆ BKDF-901 の「3 KEY DELEGATION（キーデリゲーション）部」（16 ページ）の説明をご覧ください。

❷ AUX（オグジュアリー）デリゲーションボタン

KEY/AUX バス選択ボタンや MV1/K OUT、KEY SRC ボタンなどの出力選択ボタンに割り付ける AUX バス出力を選択します（AUX1 ～ AUX10）。KEY/AUX バス選択ボタンや出力選択ボタンで選択した信号が、ここで選択したバスに出力されるようになります。
いずれかのボタンを押して、出力する信号のソース、フォーマット、レベルなど、AUX バス出力のメニューを呼び出します。

ご注意

オプションの出力拡張ボードが装着されていない場合、AUX3 ～ AUX10 のボタンは無効です。

❸ KEY/AUX（オグジュアリー）バス選択ボタン

キーデリゲーションボタンや AUX デリゲーションボタンで選択したバスの出力を選択します。
各ボタンで選択できる信号は、M/E クロスポイントバス部（24 ページ参照）の対応するボタンで選択できる信号と同じです。

❹ 出力選択ボタン

キーデリゲーションボタンや AUX デリゲーションボタンで選択したバスの出力を選択します。

MV1（マルチビュー 1）/K OUT（キー出力）： SHIFT ボタンの消灯時にはマルチービュー出力 1 を選択します。SHIFT ボタンの点灯時にはキー出力を選択します。

MV2（マルチビュー 2）/CLN（クリーン）ボタン： SHIFT ボタンの消灯時にはマルチビュー出力 2 を選択します。SHIFT ボタンの点灯時にはクリーン出力（ダウンストリームキーなしのプログラム出力）を選択します。

KEY SRC（キーソース）ボタン： キーソース出力を選択します。また、DME メニューのサブメニューの設定をすべて初期化する（リセットする）場合（137 ページ参照）や、フェーダーレバーの動作範囲を制限する場合（114 ページ参照）、イベントを呼び出し（157 ページ参照）または削除（157 ページ参照）する場合にも使用します。

M/E / M/E PV（M/E プレビュー）ボタン： SHIFT ボタンの消灯時には M/E バスのプログラム出力を選択します。SHIFT ボタンの点灯時には M/E バスのプレビュー出力を選択します。

PGM（プログラム）/PVW（プレビュー）ボタン： SHIFT ボタンの消灯時にはプログラム出力を選択します。SHIFT ボタンの点灯時にはプレビュー出力を選択します。

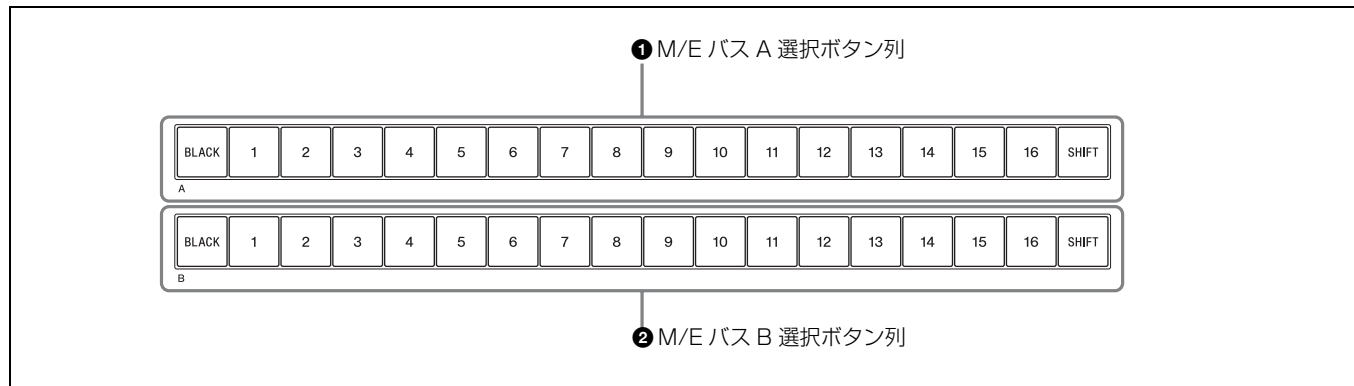
❺ SHIFT（シフト）ボタン

MV1/K OUT ボタン、MV2/CLN ボタン、M/E / M/E PV ボタン、PGM/PVW ボタンの機能を切り換えます。
また、各 KEY/AUX バス選択ボタンに割り付けられた 2 つの信号を切り換えて選択することができます。

SHIFT ボタンの動作は、押している間だけ有効になるモード、または押すたびに有効／無効が切り換わるモードのどちらかを選択できます。

◆ 詳しくは「SHIFT ボタンの動作を設定する」（106 ページ））をご覧ください。

4 M/E クロスポイントバス部

映像作成に使用する素材信号を選択します。

❶ M/E バス A 選択ボタン列

トランジション（画像切り換え）の実行前に出力するバックグラウンド画像（A バスの画像）を選択します。

◆ 各ボタンの働きについては、「クロスポイントボタンに映像入力信号を割り当てる」（77 ページ）をご覧ください。

❷ M/E バス B 選択ボタン列

トランジションの実行後に出力するバックグラウンド画像（B バスの画像）を選択します。

◆ 各ボタンの働きについては、「クロスポイントボタンに映像入力信号を割り当てる」（77 ページ）をご覧ください。

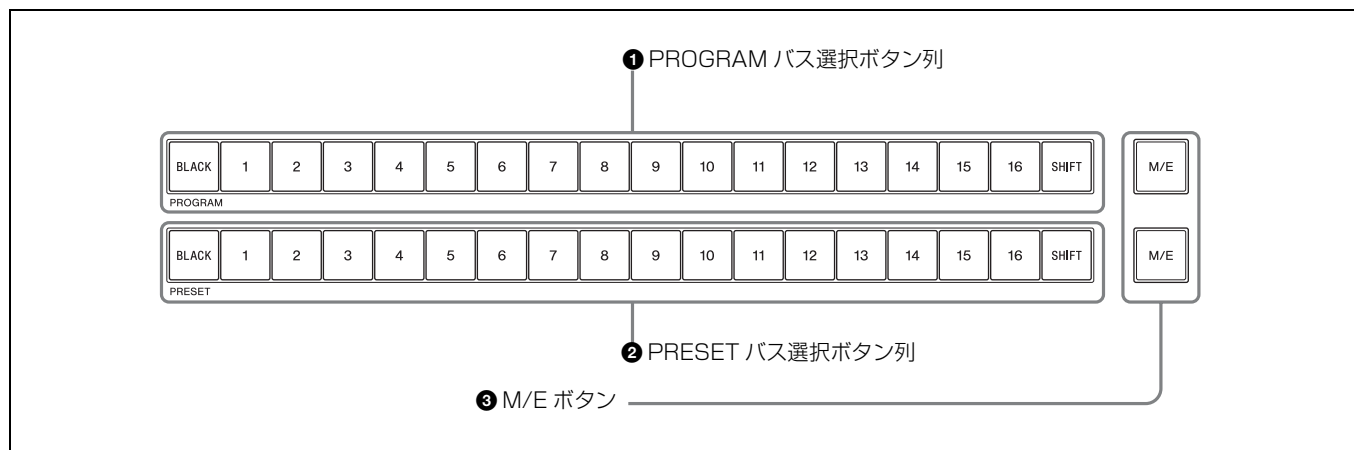
SHIFT ボタンについて

各ボタン列の右端の SHIFT ボタンを使用すると、各ボタンに割り付けられた 2 つの信号を切り換えて選択することができます。

SHIFT ボタンの動作は、押している間だけ有効になるモード、または押すたびに有効／無効が切り換わるモードのどちらかを選択できます。

◆ 詳しくは「SHIFT ボタンの動作を設定する」（106 ページ）をご覧ください。

5 PROGRAM（プログラム）/PRESET（プリセット）クロスポイントバス部

映像作成に使用する素材信号を選択します。

❶ PROGRAM（プログラム）バス選択ボタン列

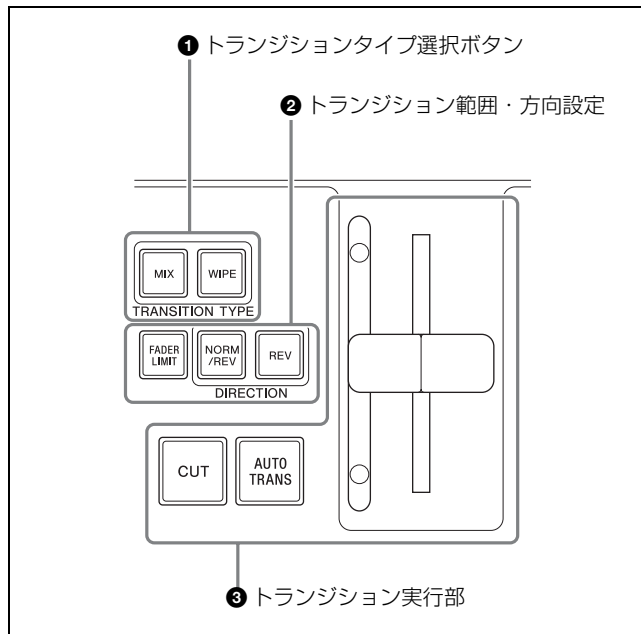
◆ BKDF-901 の「PROGRAM（プログラム）選択ボタン列」と「SHIFT ボタンについて」の説明をご覧ください（16 ページ）。

❷ PRESET（プリセット）選択ボタン列

◆ BKDF-901 の「PRESET（プリセット）選択ボタン列」と「SHIFT ボタンについて」の説明をご覧ください（16 ページ）。

❸ M/E ボタン
M/E プログラム映像（M/E クロスポイントバス部で作成した映像）をバックグラウンドとして選択します。

6 PROGRAM（プログラム）/ PRESET（プリセット）トランジション部

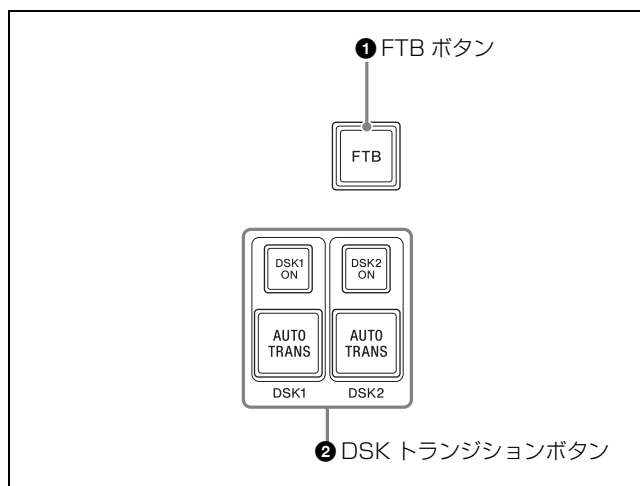
プログラム／プリセット映像の切り換えに関する設定と操作を行います。

❶ トランジションタイプ選択ボタン
MIX（ミックス）ボタン：ミックスで映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに Rate メニューが表示され、トランジションレートを設定することができます。
WIPE（ワイプ）ボタン：ワイプで映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに P/P Wipe Pattern メニューが表示され、ワイプパターンを選択することができます。

❷ トランジション範囲・方向設定
FADER LIMIT（フェーダーリミット）ボタン：フェーダーレバーの動きを制限するボタンです。押して点灯させるとフェーダーレバーの動きを制限する機能が有効になります。2 度押しで On にすると、表示パネルに Fader Limit メニューが表示され、フェーダーレバーの動く範囲をパーセンテージで設定することができます。
NORM/REV（ノーマル / リバース）ボタン：押して点灯させると、トランジションを実行するたびに、トランジションの方向が入れ替わります。
REV（リバース）ボタン：押して点灯させると、トランジションが逆の方向に実行されます。

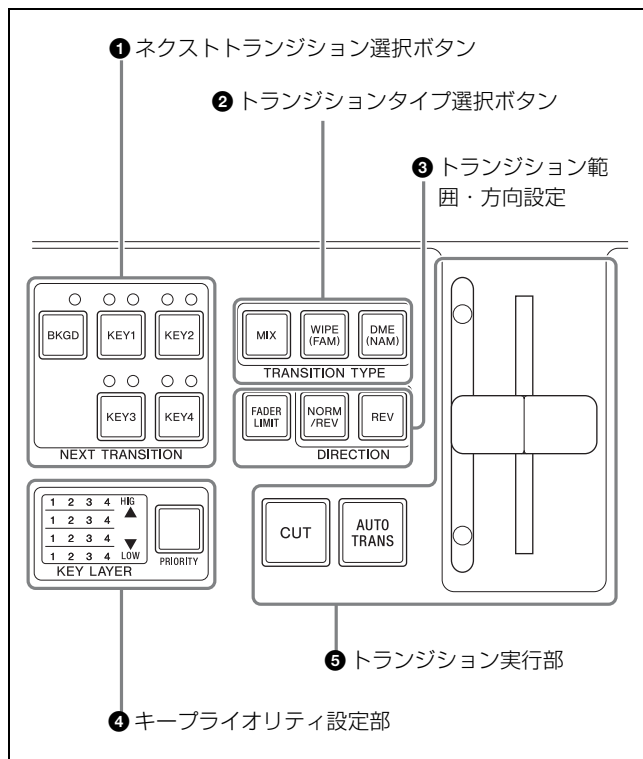
❸ トランジション実行部

◆ BKDF-901 の「トランジション実行部」（17 ページ）の説明をご覧ください。

7 DSK（ダウンストリームキー）/ フェードトゥブラック操作部

ダウンストリームキーとフェードトゥブラックに関する設定と操作を行います。

◆ それぞれの働きについては、BKDF-901 の「FTB ボタン」（17 ページ）と「DSK トランジションボタン」（17 ページ）の説明をご覧ください。

8 M/E トランジション部

M/E 映像の切り換えに関する設定と操作を行います。

❶ ネクストトランジション選択ボタン

◆ BKDF-901 の「ネクストトランジション選択ボタン」（17 ページ）の説明をご覧ください。

❷ トランジションタイプ選択ボタン

MIX（ミックス）ボタン：ミックスで映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに Rate メニューが表示され、トランジションレートを設定することができます。

WIPE（FAM）（ワイプ（フルアディティブミックス））ボタン：ワイプで映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに M/E Wipe Pattern メニューが表示され、ワイプパターンを選択することができます。また、FAM を選択する場合は、MIX ボタンとこのボタンを同時に押して点灯させます。

DME（NAM）（DME（ノンアディティブミックス））ボタン：DME を使用して映像を切り換えるときに押して点灯させます。表示パネルに DME Pattern メニューが表示され、DME ワイプパターンを選択することができます。
また、NAM を選択する場合は、MIX ボタンとこのボタンを同時に押して点灯させます。

❸ トランジション範囲・方向設定

FADER LIMIT（フェーダーリミット）ボタン：フェーダーレバーの動きを制限するボタンです。押して点灯させるとフェーダーレバーの動きを制限する機能が有効になります。2 度押しで On にすると、表示パネルに Fader Limit メニューが表示され、フェーダーレバーの動く範囲をパーセンテージで設定することができます。

NORM/REV（ノーマル／リバース）ボタン：押して点灯させると、トランジションを実行するたびに、トランジションの方向が入れ替わります。

REV（リバース）ボタン：押して点灯させると、トランジションが逆の方向に実行されます。

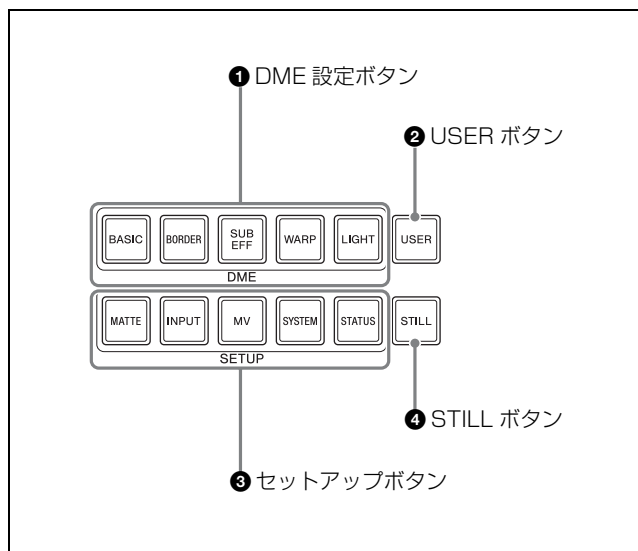
❹ キープライオリティ設定部

◆ BKDF-901 の「キープライオリティ設定部」（17 ページ）の説明をご覧ください。

❺ トランジション実行部

◆ BKDF-901 の「トランジション実行部」（17 ページ）の説明をご覧ください。

9 DME/SETUP（セットアップ）部

DME の設定およびセットアップに使用するボタンが配置されています。

❶ DME 設定ボタン

◆ BKDF-901 の「DME 設定ボタン」（19 ページ）の説明をご覧ください。

❷ USER（ユーザー）ボタン

ユーザー設定のワイプパターンや DME ワイプパターンを管理するメニューを呼び出します。

❸ セットアップボタン

◆ BKDF-901 の「セットアップボタン」（19 ページ）の説明をご覧ください。

❹ STILL（スチル）ボタン
ダウンロード、キャプチャー、エクスポートなど、スチルストアメモリーの操作を行うメニューを呼び出します。

10 ジョイスティック部

◆ BKDF-901 の「6 ジョイスティック部」（17 ページ）の説明をご覧ください。

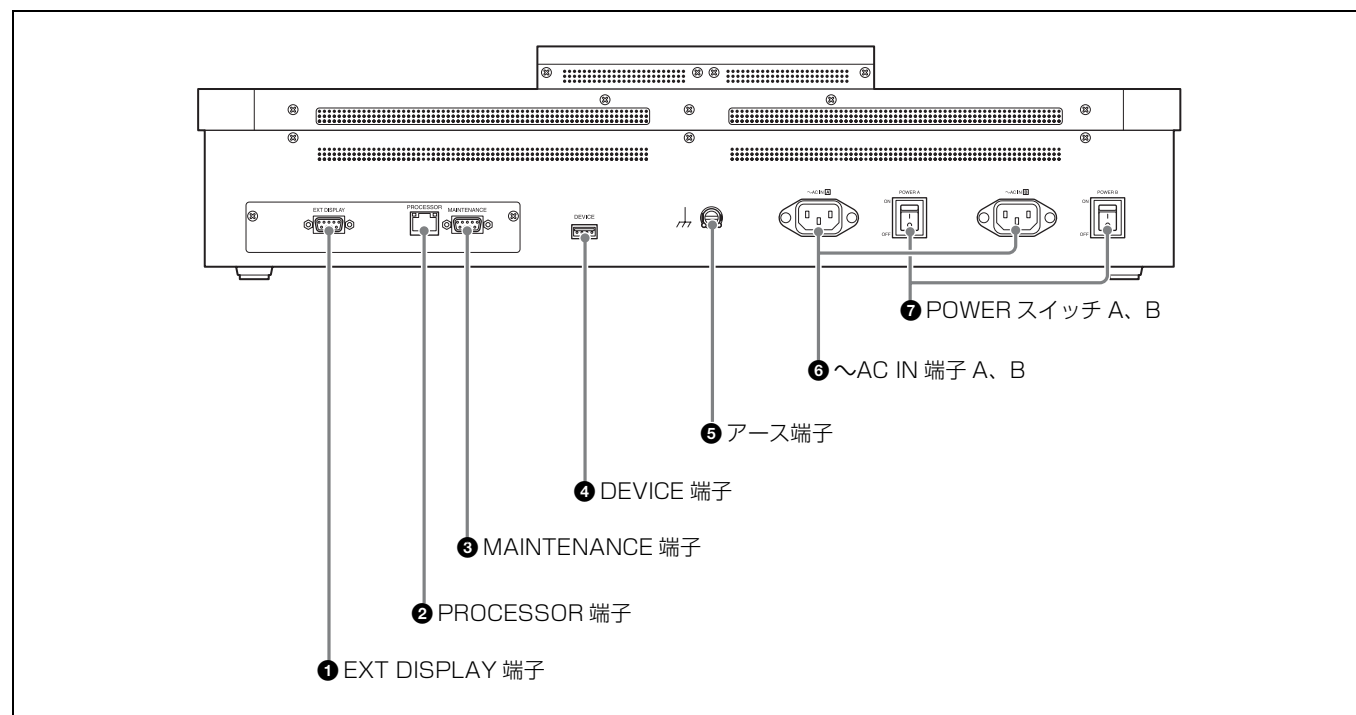
11 テンキー部

◆ BKDF-901 の「7 テンキー部」（18 ページ）の説明をご覧ください。

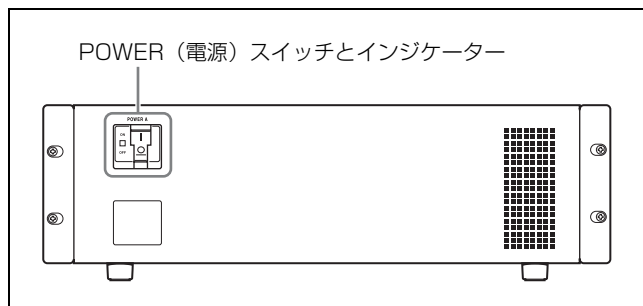
12 表示パネル／メニューコントロール部

◆ BKDF-901 の「9 表示パネル／メニューコントロール部」（20 ページ）の説明をご覧ください。

BKDF-902 後面

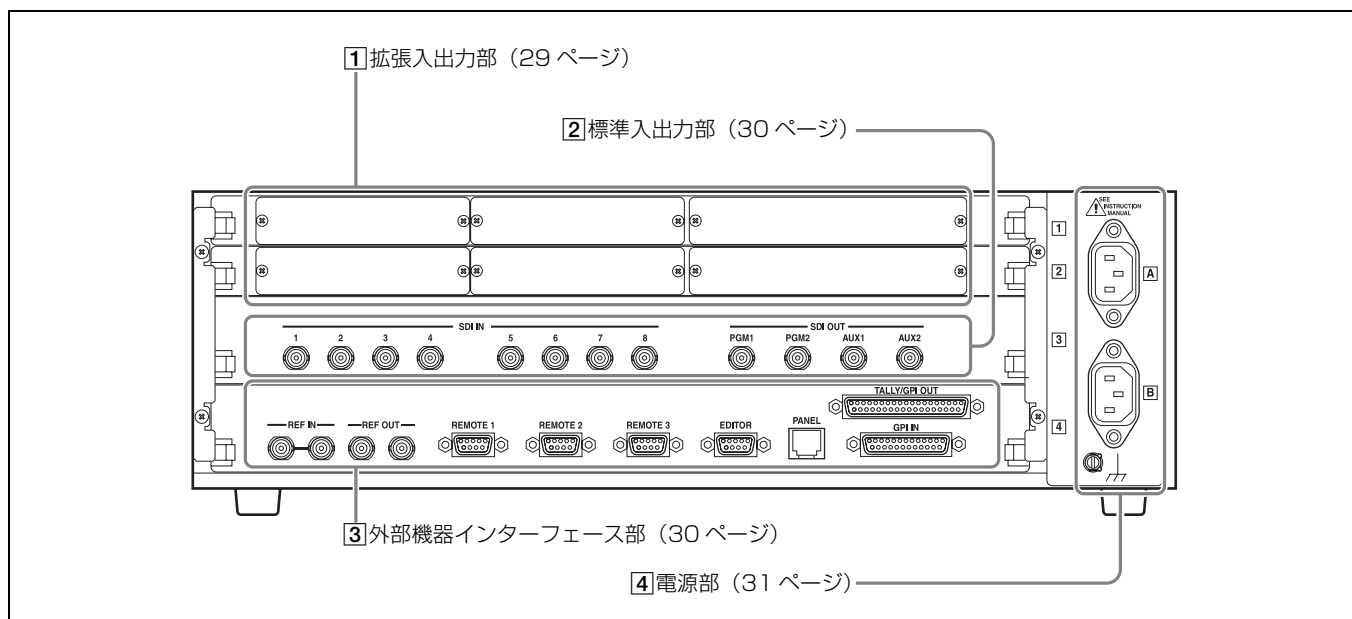
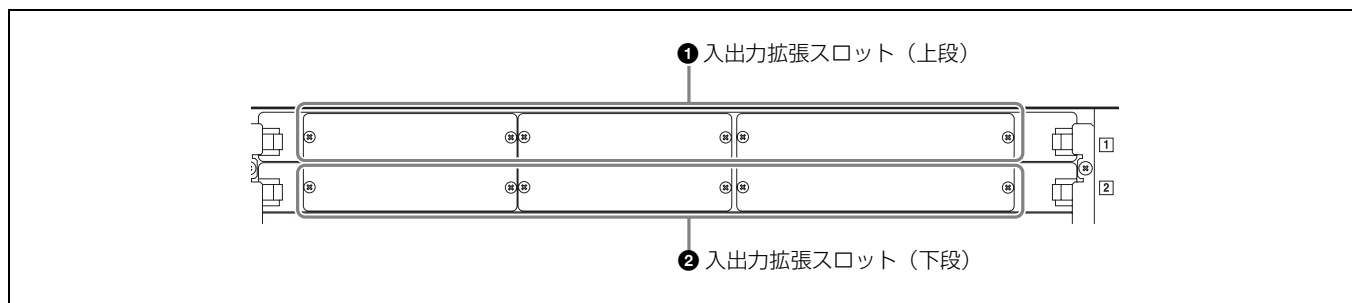
BKDF-902 は、〜AC IN 端子 A、B と POWER スイッチ A、B を 2 つずつ（A、B）装備しています。

◆ 各端子およびスイッチの使いかたについては、「BKDF-901 後面」（20 ページ）の説明をご覧ください。

プロセッサーユニット DFS-900M

前面

POWER（電源）スイッチとインジケーター

プロセッサーユニットの電源を On/Off します。
Ｉ側を押すと電源が入り、インジケーターが緑で点灯します。
パワーサプライユニット BKDF-990（オプション）を装着すれば、電源を二重化できます。

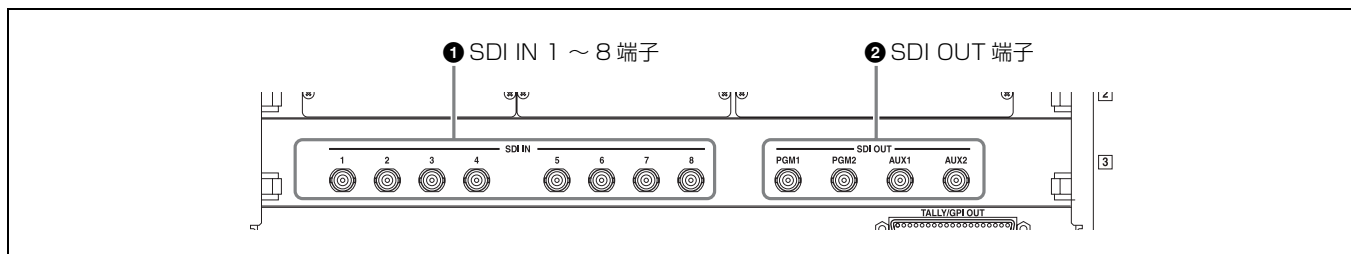
◆ 詳しくは、「パワーサプライユニット BKDF-990 を取り付ける」（51 ページ）をご覧ください。

後面

1 拡張入出力部

❶ 入出力拡張スロット（上段）

1 つのスロットに入力拡張ボード 2 枚（3 枚目と 4 枚目）と出力拡張ボード 1（2 枚目）を装着することができます。

❷ 入出力拡張スロット（下段）
1 つのスロットに入力拡張ボード 2 枚（1 枚目と 2 枚目）と出力拡張ボード 1 枚（1 枚目）を装着することができます。

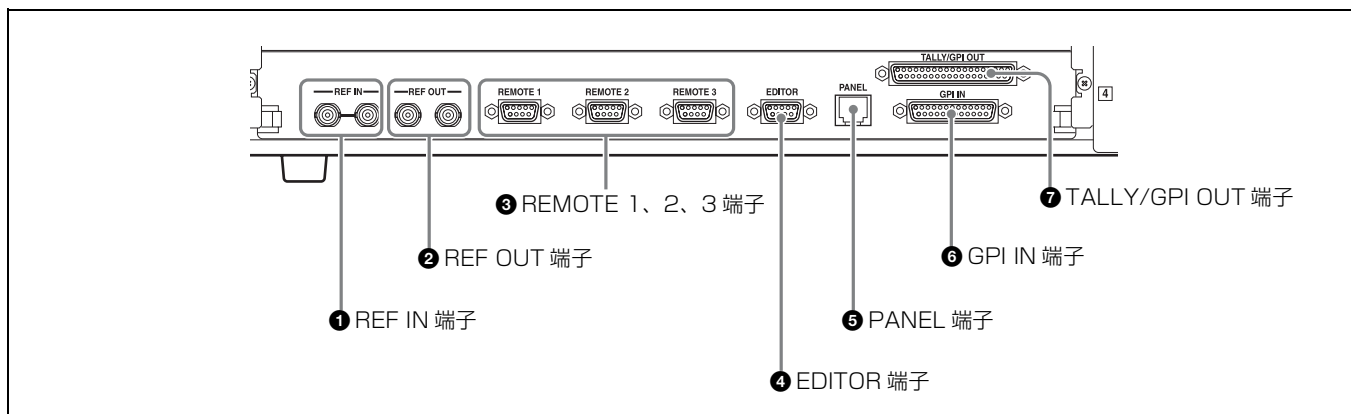
◆ 詳しくは、「入出力拡張ボードを取り付ける」（39 ページ）をご覧ください。

2 標準入出力部

❶ SDI IN（SDI 入力）1 ～ 8 端子（BNC 型）
ビデオカメラや VTR（プレーヤー）から SDI 信号を入力します。
フレームシンクロナイザー内蔵のため、非同期映像信号も入力できます。

❷ SDI OUT（SDI 出力）端子（BNC 型）
SDI 信号を出力します。PGM1、PGM2、AUX1、AUX2 の 4 つの SDI 出力端子があります。
PGM1、2（プログラム 1、2）端子：モニターの SDI 入力端子などに接続します。本機で処理した信号（プログラム信号）を出力します。PGM1 端子と PGM2 端子から出力される信号は同じです。
AUX1、2（オグジュアリー 1、2）端子：モニターの SDI 入力端子などに接続します。PGM 1、2 端子と同じプログラム信号のほか、プレビュー（PVW）信号、クリーン（CLN）信号、キー出力（KeyOut）信号、マルチビュー（MV）信号、本機への入力信号（In01 ～ In24）などを出力することができます。AUX1 端子と AUX2 端子から出力される信号は、それぞれ個別に設定することができます。

ご注意

IN09 ～ IN24 はオプションの入力拡張ボードを装着している場合のみ表示されます。

3 外部機器インターフェース部

❶ REF IN（基準同期信号入力）端子（BNC 型）
外部からの基準同期信号を入力します。一方の端子はループスルー出力端子として使用します。ループスルー機能を使用しない場合は、75Ω 終端器を取り付けてください。

❷ REF OUT（基準同期信号出力）端子（BNC 型）
REF IN 端子に外部からの基準同期信号を入力しない場合、本機が基準としている内部同期信号がこの端子から出力されます。

❸ REMOTE 1、2、3（リモート 1、2、3）端子（D-sub 9 ピン）
機能拡張用の端子です。別売の AUX バスリモートコントローラーなどが接続できます。

❹ EDITOR（エディター）端子（D-sub 9 ピン）
オプションのエディティングコントロールユニットを接続します。REMOTE 1、2、3 端子と同じ形状ですが、この端子はエディター専用です。

❺ **PANEL（パネル）端子（RJ-45 型）**
付属のコントロールケーブルを使って、コントロールパネルの PROCESSOR 端子と接続します。

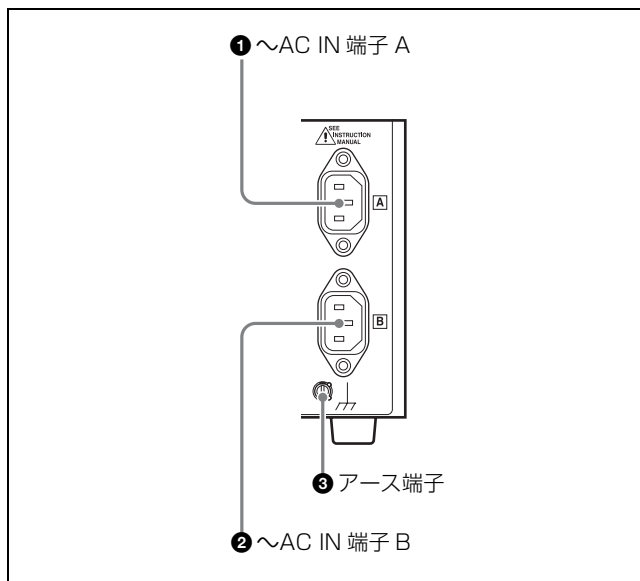
ご注意

- この端子は、DFS-900M のコントロールパネル専用です。他のシステムのコントロールパネルを接続して使用することはできません。
- PANEL 端子をご使用の際は、輻射ノイズによる誤動作を防ぐため、シールドタイプのケーブルを使用してください。
- 安全のために、周辺機器を接続する際は、過大電圧を持つ可能性があるコネクターをこの端子に接続しないでください。
  接続については本書の指示に従ってください。

❻ **GPI IN（GPI 入力）端子（D-sub 25 ピン）**
外部機器と本機を接続すると、ここに入力された GPI [1)] 信号によって本機での動作（トランジションなど）を実行させることができます。

1) GPI は General-Purpose Interface（汎用インターフェース）の略です。

❼ **TALLY/GPI OUT（タリー／ GPI 出力）端子（D-sub 37 ピン）**
ビデオカメラのタリー端子と接続すると、カメラの信号を使用しているときにレッドタリーやグリーンタリーの信号を送り、カメラのタリーランプを点灯させることができます。また、本機から接続したカメラなどの外部機器に GPI 信号を出力することもできます。

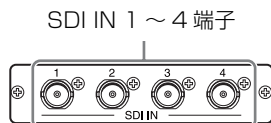
4 電源部

❶ **〜 AC IN（電源入力）端子 A**
付属の電源コードを使って AC 電源に接続します。

❷ **〜 AC IN 端子 B**
オプションのパワーサプライユニットを装着すると、使用できるようになります。

❸ **アース端子**
システムの接地線に接続します。

オプション品

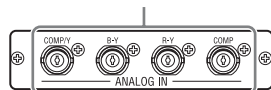
4 SDI 入力ボード BKDF-910

SDI IN 1 ～ 4 端子

SDI IN（SDI 入力）1 ～ 4 端子（BNC 型）

SDI 信号を入力します。ボード 1 枚に 4 つの端子があり、4 枚まで装着可能です。
標準の SDI 入力 1 ～ 8 と合わせて最大 24 系統の SDI 信号が入力できます。
1 と 2 の端子のみ、アップコンバーターが搭載されています。

◆ 詳しくは、「入出力拡張ボードを取り付ける」（39 ページ）と「アップコンバート入力を設定する」（81 ページ）をご覧ください。

2 SD ビデオ入力ボード BKDF-911

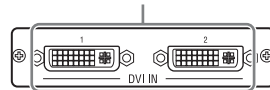
ANALOG IN（アナログ入力）1 ～ 4 端子

ANALOG IN（アナログ入力）1 ～ 4 端子（BNC 型）

アナログ信号を入力します。コンポジット / コンポーネントの各信号に対応しています。
各端子の名称と入力信号は下記のとおりです。

端子番号	端子名	入力信号	
		コンポジット	コンポーネント
1	COMP/Y	コンポジット信号	輝度信号（Y）
2	B-Y	使用しない	色差信号 (B-Y)
3	R-Y	使用しない	色差信号 (R-Y)
4	COMP	コンポジット信号	

◆ 設定については、「アナログ入力信号を設定する」（83 ページ）をご覧ください。

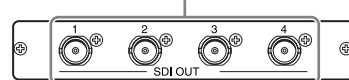
2 DVI 入力ボード BKDF-912

DVI IN（DVI 入力）1、2 端子

DVI IN（DVI 入力）1、2 端子（DVI-I 型）

パソコンなどの DVI 出力端子と接続することにより、接続先の機器から DFS-900M に信号を入力することができます。

◆ 設定については、「DVI 入力信号を設定する」（85 ページ）をご覧ください。

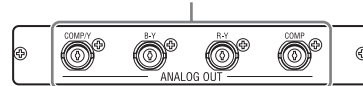
4 SDI 出力ボード BKDF-960

SDI OUT 1 ～ 4 端子

SDI OUT(SDI 出力）1 ～ 4 端子（BNC 型）

SDI 信号を出力します。ボード 1 枚に 4 つの端子があり、2 枚まで装着可能です。
標準の SDI 出力 1 ～ 4 と合わせて最大 12 系統の SDI 信号が出力できます。
1 と 2 の端子のみ、ダウンコンバーターが搭載されています。

◆ 詳しくは、「入出力拡張ボードを取り付ける」（39 ページ）と「ダウンコンバート出力を設定する」（91 ページ）をご覧ください。

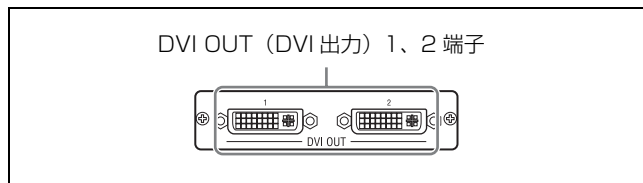
2 SD ビデオ出力ボード BKDF-961

ANALOG OUT（アナログ出力）1 ～ 4 端子

ANALOG OUT（アナログ出力）1 ～ 4 端子（BNC 型）

SD フォーマットのアナログ信号を出力します。コンポジット / コンポーネントの各信号に対応しています。
各端子の名称と出力信号は下記のとおりです。

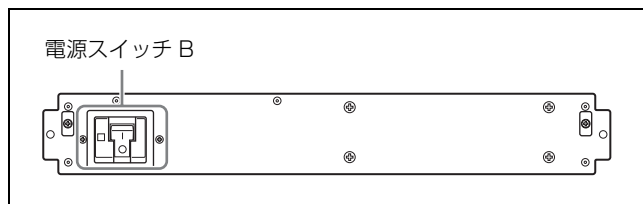
端子番号	端子名	出力信号	
		コンポジット	コンポーネント
1	COMP/Y	コンポジット信号	輝度信号（Y）
2	B-Y	使用しない	色差信号 (B-Y)
3	R-Y	使用しない	色差信号 (R-Y)
4	COMP	コンポジット信号	

◆ 設定については、「アナログ出力信号を設定する」（93 ページ）をご覧ください。

2 DVI 出力ボード BKDF-962

DVI OUT（DVI 出力）1、2 端子（DVI-I 型）

パソコンのモニターなどの DVI 入力端子と接続することにより、接続先の機器に DFS-900M の信号を出力することができます。

◆ 設定については、「DVI 出力信号を設定する」（95 ページ）をご覧ください。

パワーサプライユニット BKDF-990

電源スイッチ B

プロセッサーユニットの下段に組み込むことにより、バックアップ電源として電源スイッチ B が On/Off できるようになります。

◆ 詳しくは、「パワーサプライユニット BKDF-990 を取り付ける」（51 ページ）をご覧ください。

その他のオプション品

下記のオプション品について、詳しくは「機能拡張ボードを取り付ける」（46 ページ）をご覧ください。

- 2CH DME ボード BKDF-940
- マルチビューアーボード BKDF-950

準備　第3章

周辺機器の接続

ここでは、周辺機器の接続例を紹介します。
本機に各機器を接続した後、メニューを使って基本設定を行ってください。

ご注意

- 本機を外部同期信号が入力できない機器と接続する場合は、その機器を接続した入力端子のフレームシンクロナイザー機能を有効にすると同期を取ることができます。設定方法について詳しくは 79 ページをご覧ください。
- 基準同期信号発生器を使用する場合、本機に入力した基準同期信号をループスルー出力しないときは、2 つある REF IN 端子のうち同期信号を接続していない側の端子に 75Ω 終端器を取り付けてください（30 ページ参照）。また本機に接続する各機器にも 75Ω の終端抵抗を入れてください。終端抵抗の入れかたは接続機器および接続条件によって異なります。詳しくは各機器の取扱説明書をご覧ください。

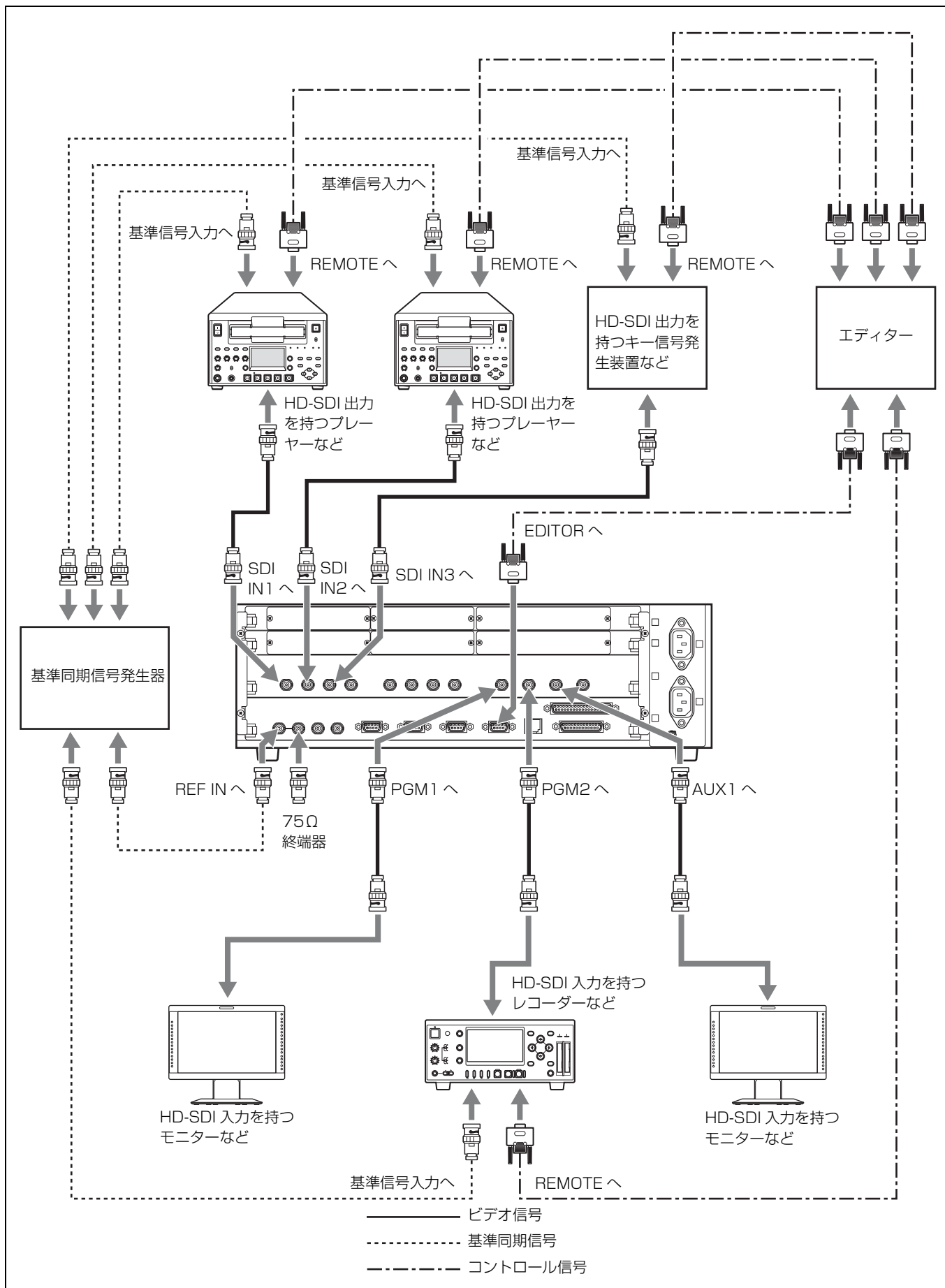
接続例 1：ライブ収録／演出システム

複数のカメラと各種効果用の映像送出機器などの接続を想定した構成例です。
各送出機器の SDI 出力を本機の SDI IN 端子へ接続します。

HD-SDI 出力
を持つカメラ
(PMW-350
など)
基準信号入力へ
HD-SDI 出力
を持つカメラ
(PMW-EX3
など)
基準信号入
力へ
基準信号
入力へ
HD-SDI 出力を
持つキー信号発
生装置など
HD-SDI 出力
を持つカメラ
(PMW-350
など)
基準信号
入力へ
HD-SDI 出力
を持つカメラ
(PMW-EX3
など)
基準信号
入力へ
基準信号
入力へ
HD-SDI 出力
を持つプレー
ヤーなど
SDI
IN1 へ
SDI
IN2 へ
SDI
IN3 へ
SDI
IN4 へ
SDI
IN5 へ
SDI IN6 へ
基準同期信号発生器
REF IN へ
75Ω
終端器
PGM1
へ
PGM2 へ
AUX1 へ
AUX2 へ
HD-SDI 入力を持つ
モニターなど
HD-SDI 入力を持つ
レコーダーなど
HD-SDI 入力を持つ
モニターなど
HD-SDI 入力を持つ
プロジェクターなど
ビデオ信号
基準同期信号

接続例２：エディターを接続したシステム

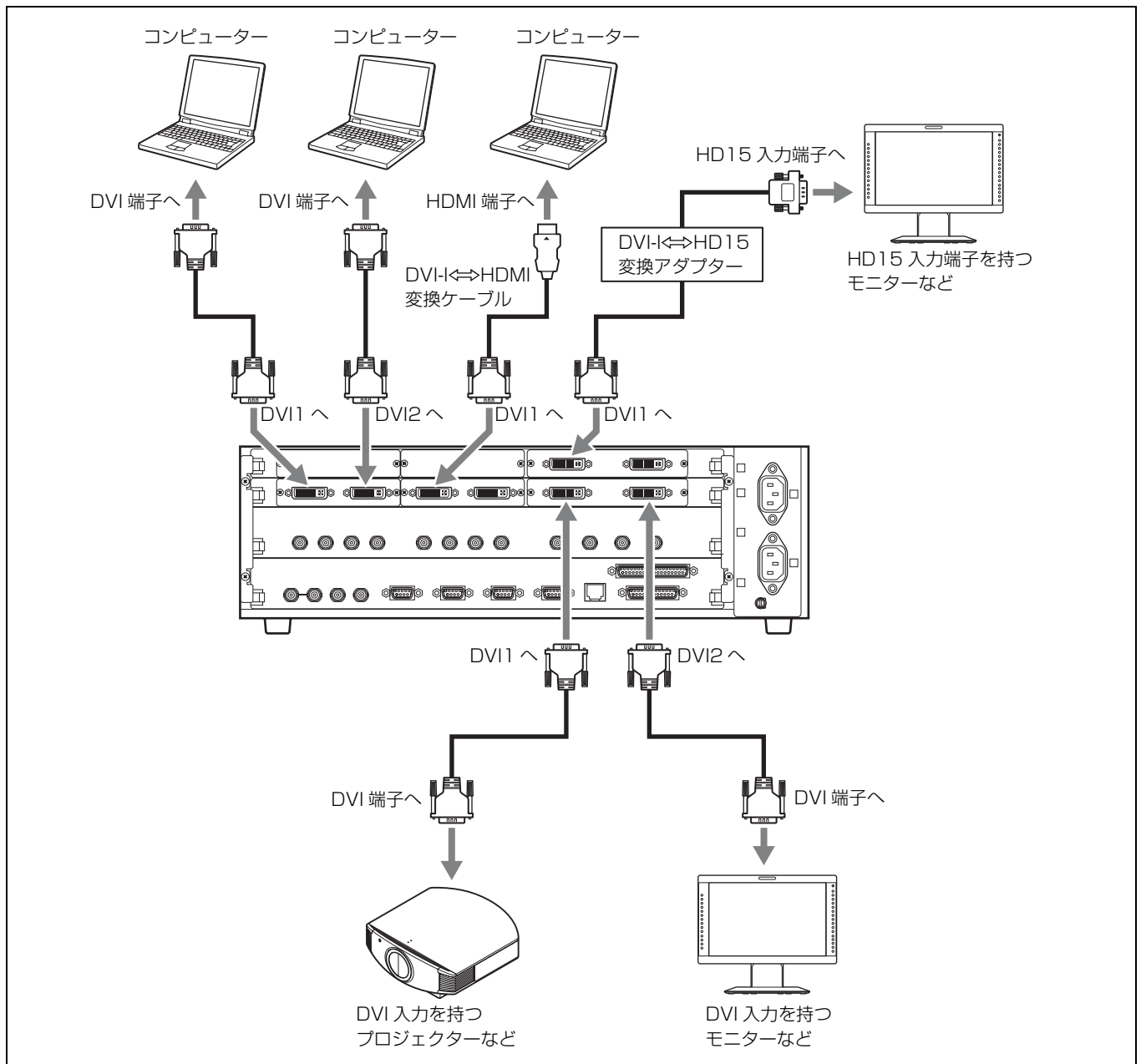
レコーダーと複数のプレーヤーおよび信号送出機を接続し、各機材をコントロールするエディターと組み合わせた、ビデオ編集システムの構成例です。
各送出機器の HD-SDI 出力を本機の SDI IN 端子へ接続します。

基準信号入力へ
基準信号入力へ
基準信号入力へ
REMOTE へ
REMOTE へ
REMOTE へ
HD-SDI 出力を持つキー信号発生装置など
エディター
HD-SDI 出力を持つプレーヤーなど
HD-SDI 出力を持つプレーヤーなど
EDITOR へ
SDI IN1 へ
SDI IN2 へ
SDI IN3 へ
基準同期信号発生器
REF IN へ
75Ω 終端器
PGM1 へ
PGM2 へ
AUX1 へ
HD-SDI 入力を持つレコーダーなど
HD-SDI 入力を持つモニターなど
HD-SDI 入力を持つモニターなど
基準信号入力へ
REMOTE へ
ビデオ信号
基準同期信号
コントロール信号

接続例 3：DVI（DVI-I）端子を備えた機器との接続

オプションの 2 DVI 入力ボード BKDF-912 および 2 DVI 出力ボード BKDF-962 を使用して、DVI-I 端子を備えたコンピューターやモニターなどと接続します。
DVI-I 端子のデジタル信号は HDMI 規格のデジタル信号と、またアナログ信号は HD15（高密度 D-sub15 ピン）規格のアナログ信号と互換性があるため、それぞれ変換ケーブルやアダプターを使用することで HDMI 端子や HD15 端子を備えた機器とも接続できます。

ご注意

- HDMI 端子を備えた機器と接続する場合、映像信号はプログレッシブ方式のみ対応しています。また、HDCP（コピー制御機能）には対応していません。
- DVI 出力信号を“HDTV”に設定している場合（95 ページ）、BKDF-962 のアナログ信号出力部からは色差コンポーネント信号（$Y/P_b/P_r$）が出力されます。BKDF-962 の端子のピン配列について、詳しくは 214 ページをご覧ください。

コンピューター
コンピューター
コンピューター
HD15 入力端子へ
DVI 端子へ
DVI 端子へ
HDMI 端子へ
DVI-I⇔HD15
変換アダプター
HD15 入力端子を持つ
モニターなど
DVI-I⇔HDMI
変換ケーブル
DVI1 へ
DVI2 へ
DVI1 へ
DVI1 へ
DVI1 へ
DVI2 へ
DVI 端子へ
DVI 端子へ
DVI 入力を持つ
プロジェクターなど
DVI 入力を持つ
モニターなど

拡張オプションを取り付ける

入出力拡張ボードや機能拡張ボード、パワーサプライユニットなどの拡張オプションを追加する手順について説明します。
拡張オプションには以下のものがあります。各オプションについて詳しくは 32 ページをご覧ください。

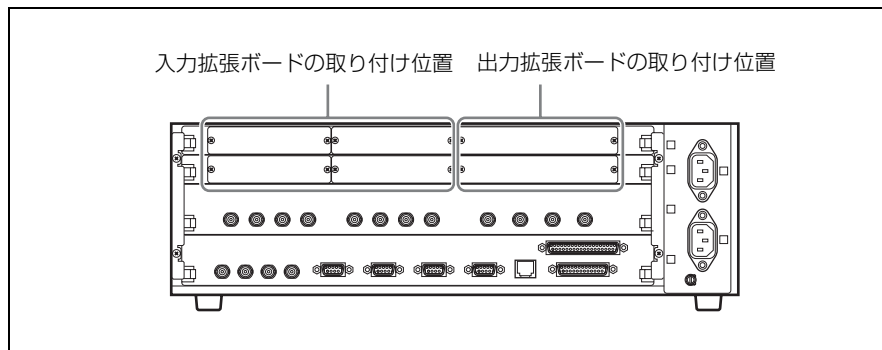
拡張オプションの種類・機能		型番
入力拡張ボード	4 SDI 入力ボード	BKDF-910
	2 SD ビデオ入力ボード	BKDF-911
	2 DVI 入力ボード	BKDF-912
出力拡張ボード	4 SDI 出力ボード	BKDF-960
	2 SD ビデオ出力ボード	BKDF-961
	2 DVI 出力ボード	BKDF-962
機能拡張ボード	2CH DME ボード	BKDF-940
	マルチビューアーボード	BKDF-950
パワーサプライユニット		BKDF-990

ご注意

- 拡張オプションの取り付け、取りはずしは、必ずすべての機器の電源を切ってから行ってください。
- **電源を切った直後は、プロセッサーユニットが熱くなっています。電源を切ってから、必ず 30 分以上経ってから取り付け、取りはずしを行ってください。**
- 拡張オプションは、必ず指定された場所に取り付けてください。
- 取り付けには、必ず拡張オプションに付属のネジをご使用ください。他のネジを使うと、拡張オプションやプロセッサーユニットの故障の原因となります。
- 取り付け、取りはずしの際は、けがをしないよう十分ご注意ください。
- 拡張オプションの取り付け状況は、Setup メニューの Status サブメニュー中の各項目で確認することができます。詳しくは 172 ページをご覧ください。

入出力拡張ボードを取り付ける

取り付け位置とチャンネル番号について

プロセッサーユニット後面の入出力拡張スロット（上段および下段）から拡張ボード設置トレイを引き出し、ボードに付属のネジでトレイ上に固定して各スロットに戻します。入力拡張ボードは向かって一番左と中央に、出力拡張ボードは一番右に取り付けます。

取り付けた入出力拡張ボード上の各チャンネルには、それぞれ番号が割り当てられます（入力拡張ボードでは IN09 ～ IN24、出力拡張ボードでは AUX03 ～ AUX10)。各ボードの設置位置と取り付け後のチャンネル番号の対応は次表のとおりです。

ご注意

- ボードによっては無効になるチャンネル番号があります。
- 入出力拡張ボードのチャンネル表示は、4 文字までの半角英数字を用いて任意の名前に変更できます。詳しくは 74 ページをご覧ください。

入力拡張ボードのチャンネル番号

		拡張ボード設置トレイ上の設定位置					
		下段のトレイ			上段のトレイ		
		左	中央	右	左	中央	右
設置の可否 (○ : 取り付け可能　× : 取り付け不可能)		○	○	×	○	○	×
取り付け後の入力番号表示	4 SDI 入力ボード BKDF-910	IN09 ～ IN12	IN13 ～ IN16	-	IN17 ～ IN20	IN21 ～ IN24	-
	2 SD ビデオ入力ボード BKDF-911	IN09 ～ IN10 a)	IN13 ～ IN14 b)	-	IN17 ～ IN18 c)	IN21 ～ IN22 d)	-
	2 DVI 入力ボード BKDF-912						

a) IN11、IN12 は無効 b) IN15、IN16 は無効 c) IN19、IN20 は無効 d) IN23、IN24 は無効

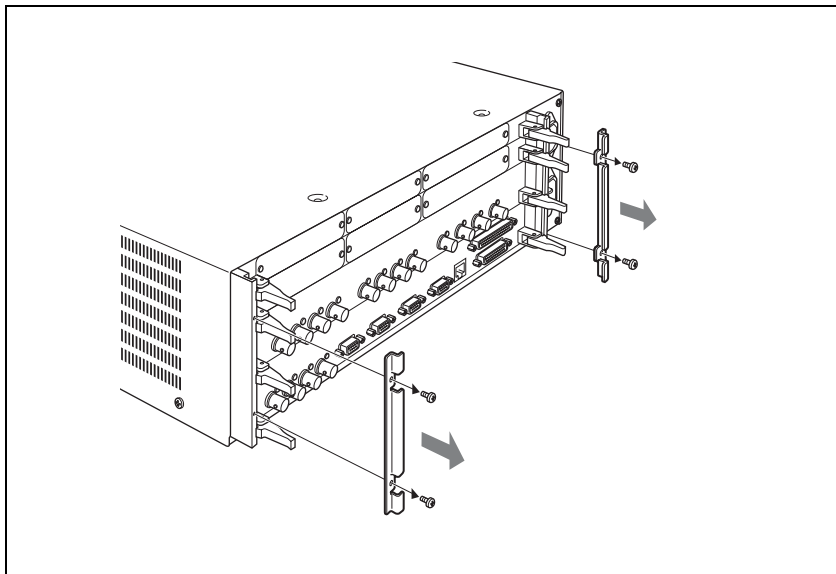
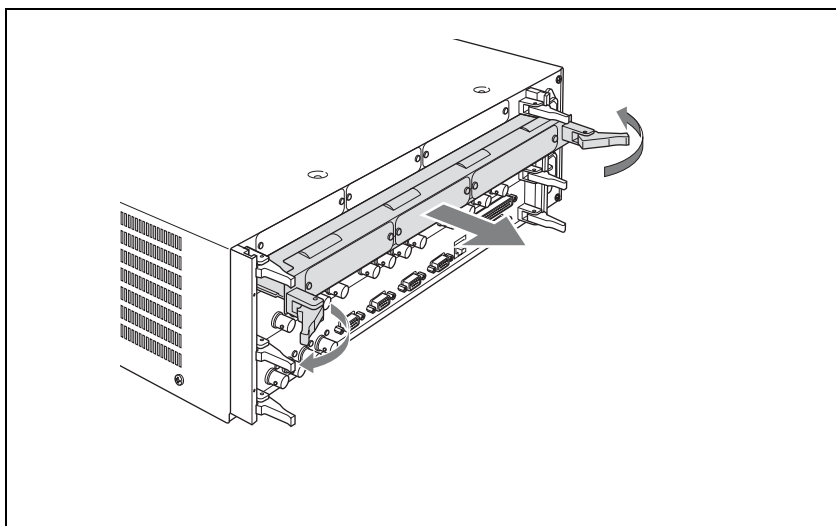
出力拡張ボードのチャンネル番号

		拡張ボード設置トレイ上の設定位置					
		下段のトレイ			上段のトレイ		
		左	中央	右	左	中央	右
設置の可否 (○ : 取り付け可能　× : 取り付け不可能)		×	×	○	×	×	○
取り付け後の出力番号表示	4 SDI 出力ボード BKDF-960	-	-	AUX03 ～ AUX06	-	-	AUX07 ～ AUX10
	2 SD ビデオ出力ボード BKDF-961	-	-	AUX03 ～ AUX04 a)	-	-	AUX07 ～ AUX08 b)
	2 DVI 出力ボード BKDF-962						

a) AUX05、AUX06 は無効　b) AUX09、AUX10 は無効

入出力拡張ボードを取り付けるには

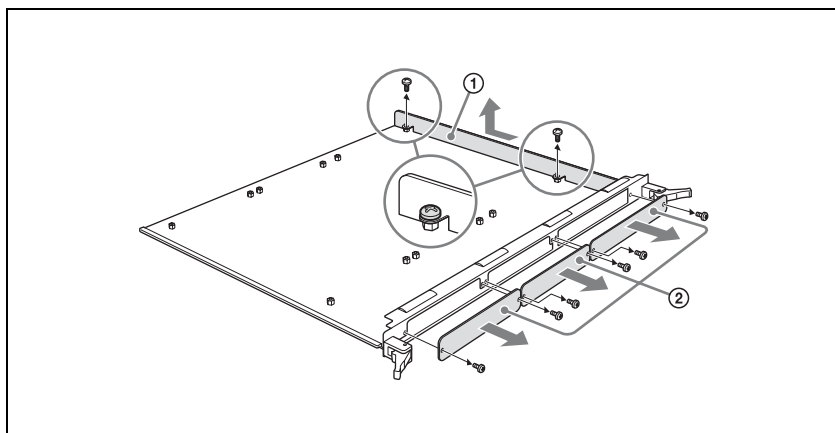
以下の手順で行います（図例は下段の拡張ボード設置トレイへの装着手順の説明ですが､上段の場合も同じです)。

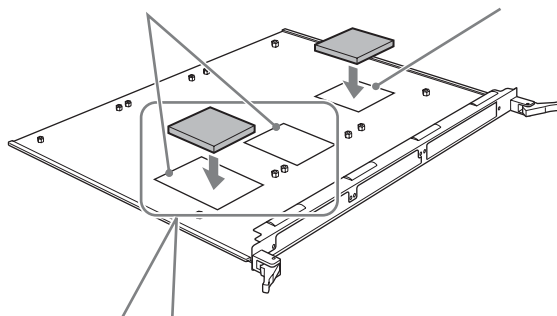
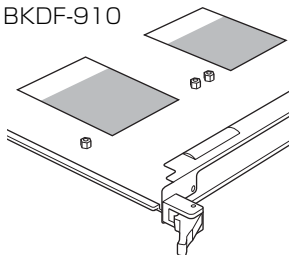
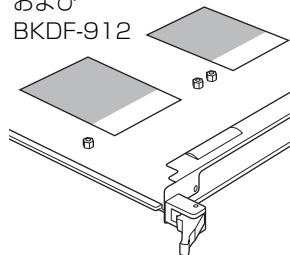
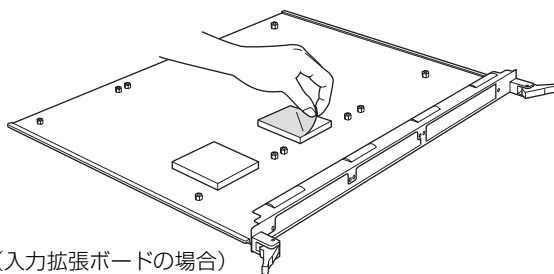
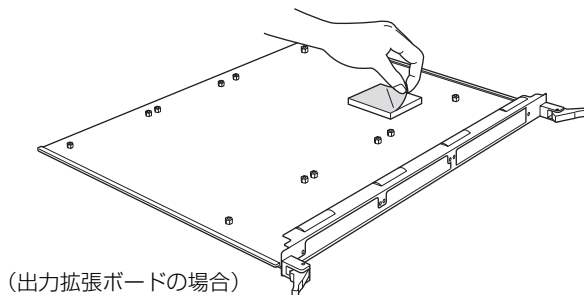
1 基板トレイ固定金具の取り付けネジ（+B 3 × 6）4 個をはずして、金具を取りはずす。

2 次図のように拡張ボード設置トレイの両端にあるレバーを押し開き、トレイを引き出す。

3 以下の手順で拡張ボード設置トレイ上のパネル類を取りはずす。

① 通風調整パネルの固定ネジ（+M3 2 個）をはずして、通風調整パネルを取りはずす。

② 入出力拡張ボードを設置する箇所のブランクパネル固定ネジ（+M2.6 2 個）をはずして、ブランクパネルを取りはずす。

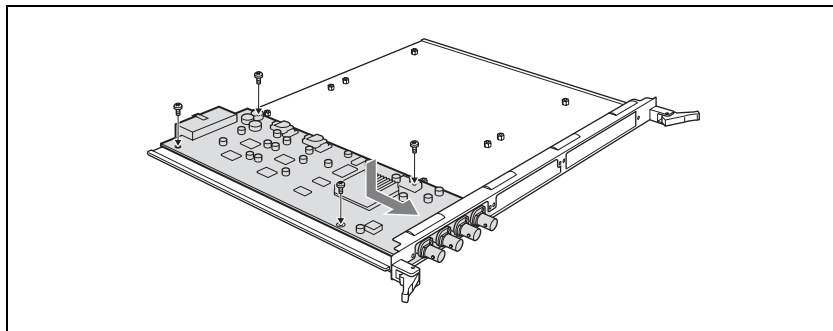
ご注意

- 取りはずしたパネル類は、なくさないように保管してください。取り付けた入出力拡張ボードを取りはずすときに、再度ブランクパネルの取り付けが必要になります。また、すべての拡張ボードを取りはずした場合は、通風調整パネルも取り付けてください。
- ブランクパネルの取り付けネジは、入出力拡張ボードを固定するときに使用します。詳しくは手順 **5** をご覧ください。また通風調整パネルの取り付けネジは、パネルとともに保管してください。

4 それぞれの入出力拡張ボードに付属の熱伝導シートを、以下の手順で拡張ボード設置トレイに取り付ける。

② 拡張ボード設置トレイ上の位置合わせガイド枠に合わせ、貼付面保護フィルムをはがした面を下にして、熱伝導シートを貼る。

③ 貼り付けた熱伝導シート上面の貼付面保護フィルムをはがす。

（入力拡張ボードの場合）

（出力拡張ボードの場合）

5 端子名表示プレート取り付け枠の内側に拡張ボードの端子部を通して、拡張ボード設置トレイの上に拡張ボードを置き、ボードに付属のネジ（+M3 4 個）を使って固定する。

ご注意

- ネジの締め付けはトルクドライバーを用いて行ってください。締め付けトルクは 0.59N・m です。
- 各ボードの設置位置は 39 ページをご覧ください。

6 拡張ボードに付属の端子名表示プレートを、以下の手順で取り付ける。

① 拡張ボードに付属のネジ（下表参照）を使って、端子名表示プレートを拡張ボードに固定する。

拡張ボード	付属のネジ	締め付けトルク
BKDF-910 BKDF-911 BKDF-960 BKDF-961	+M2.6 4 個	0.49N・m
BKDF-912 BKDF-962	六角支柱（対辺 5mm）4 個	0.5N・m

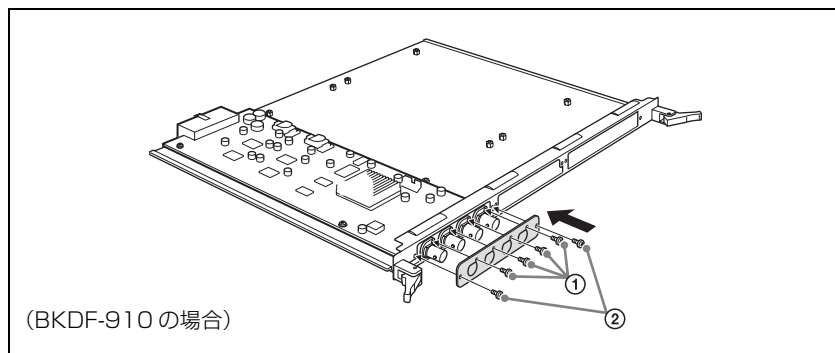
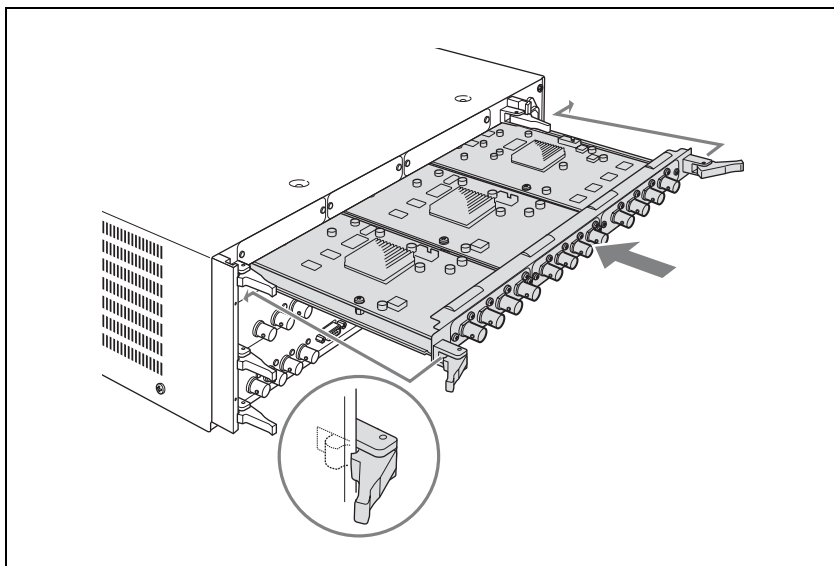
ご注意

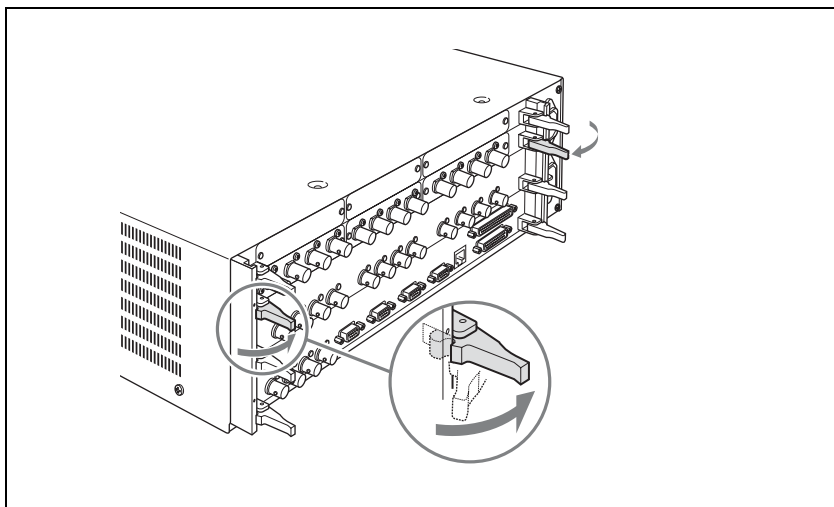
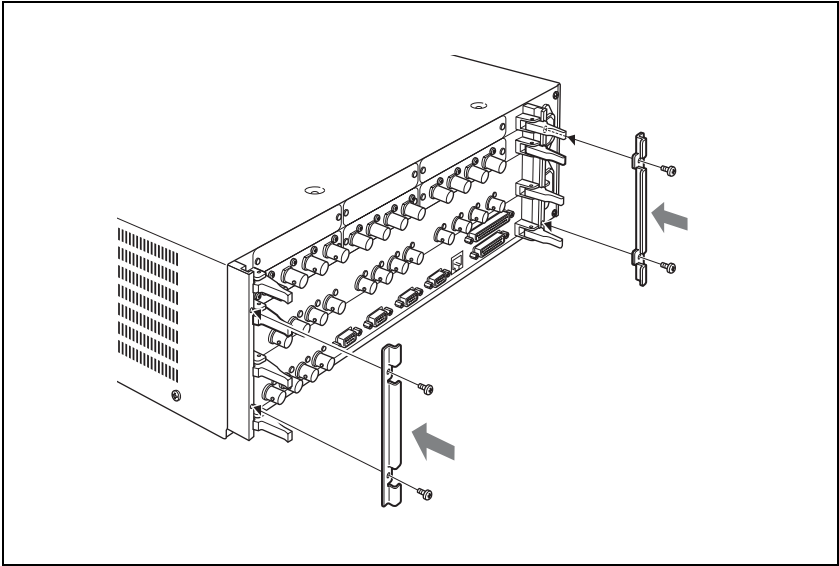
BKDF-912 および BKDF-962 の場合､六角支柱の締め付けはボックスドライバーを用いて行ってください。

② 手順 **3** で取りはずしたネジ 2 個を使って､端子名表示プレートを拡張ボード設置トレイに固定する。

ご注意

締め付けトルクは 0.49N・m です。

（BKDF-910 の場合）

7 拡張ボード設置トレイを元のスロットに差し込み、トレイの両端にあるレバーの切り欠き部分をスロット入口の左右両端に合わせる。

8 次図のようにトレイのレバーを内側に引き寄せて閉じる。

トレイがスロットの奥まで押し込まれて固定されます。

9 手順 **1** ではずしたネジ 4 個を使って、基板トレイ固定金具を取り付ける。

入出力拡張ボードを取りはずすには

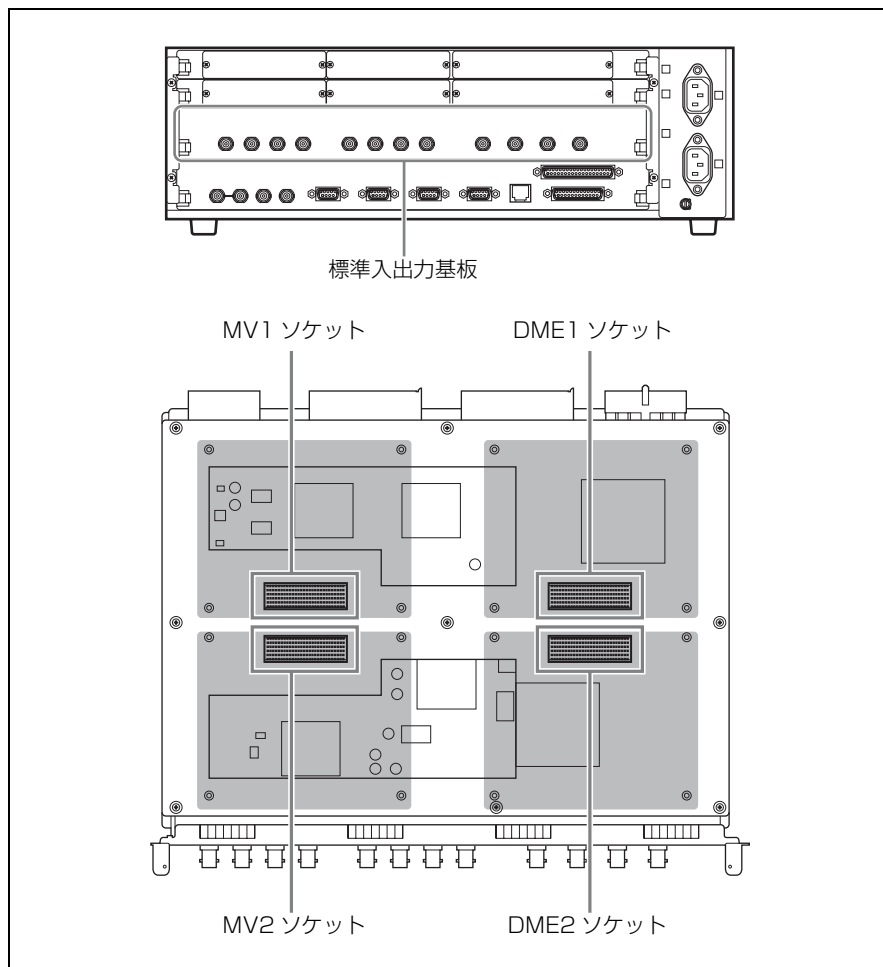
取り付けかたと逆の手順で取りはずします。

機能拡張ボードを取り付ける

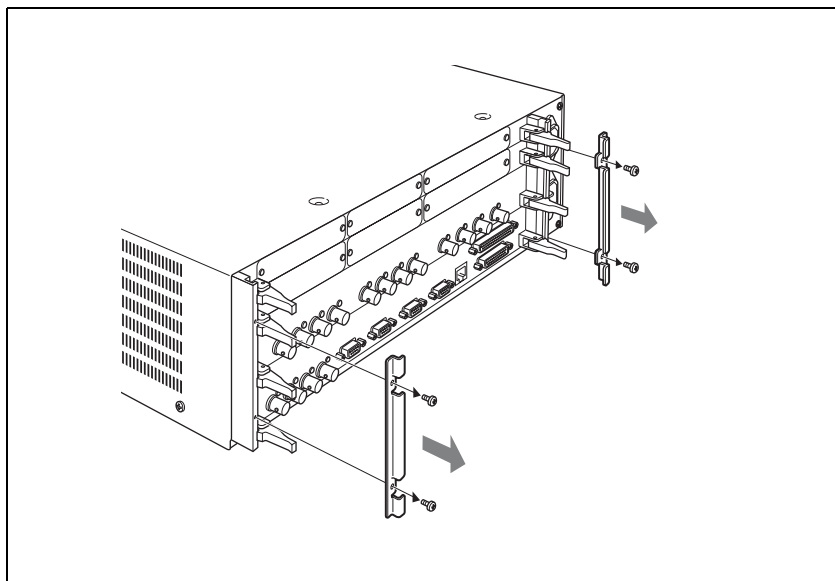
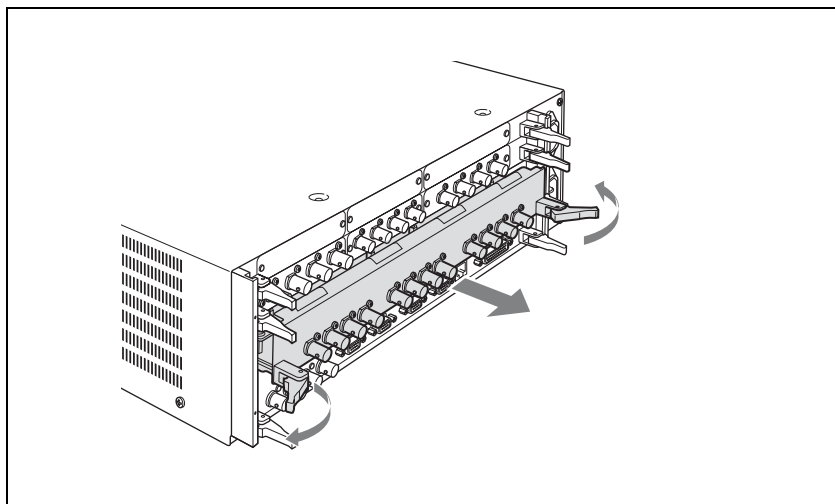
取り付け位置について

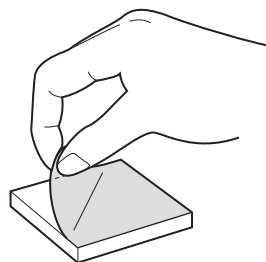
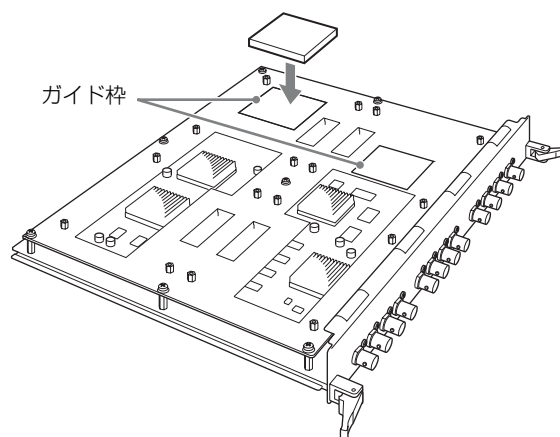
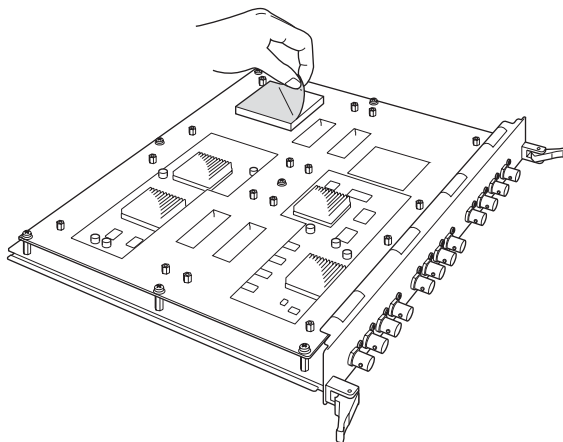
プロセッサーユニット後面から標準入出力部を引き出して取り付けます。機能拡張ボードの端子部を標準入出力部の基板上にあるソケットに差し込み、ボードに付属のネジで基板上に固定してプロセッサーユニットに戻します。BKDF-940 は DME1 ソケットと DME2 ソケットに、BKDF-950 は MV1 ソケットと MV2 ソケットに、それぞれ差し込みます。

機能拡張ボード	標準入出力部上のソケット			
	DME1 ソケット	DME2 ソケット	MV1 ソケット	MV2 ソケット
2CH DME ボード BKDF-940	○	○	×	×
マルチビューアーボード BKDF-950	×	×	○	○

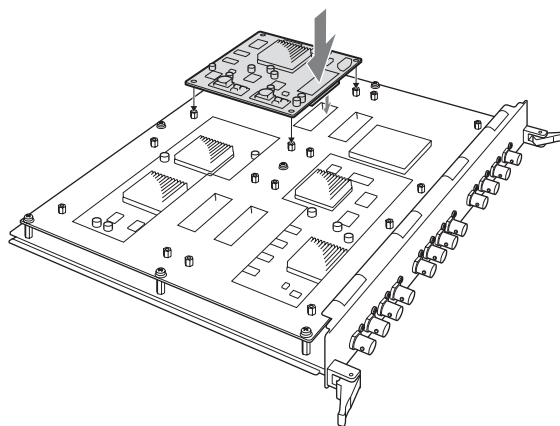
○ 取り付け可能　× 取り付け不可能

機能拡張ボードを取り付けるには

以下の手順で行います。

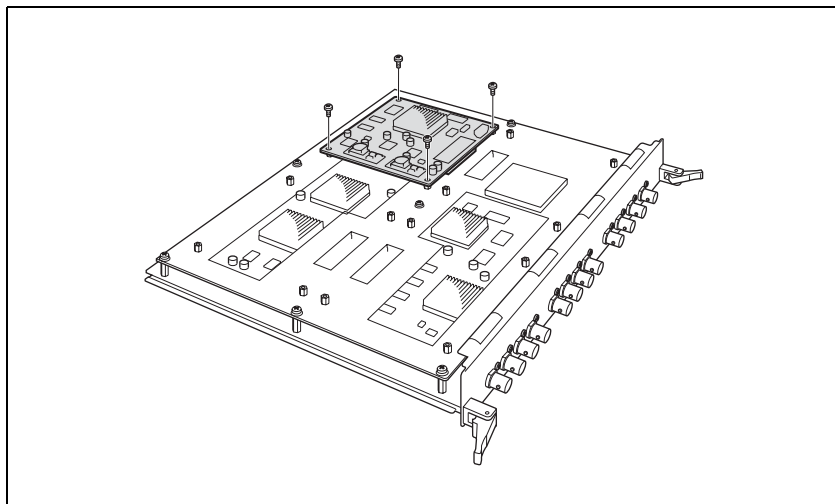
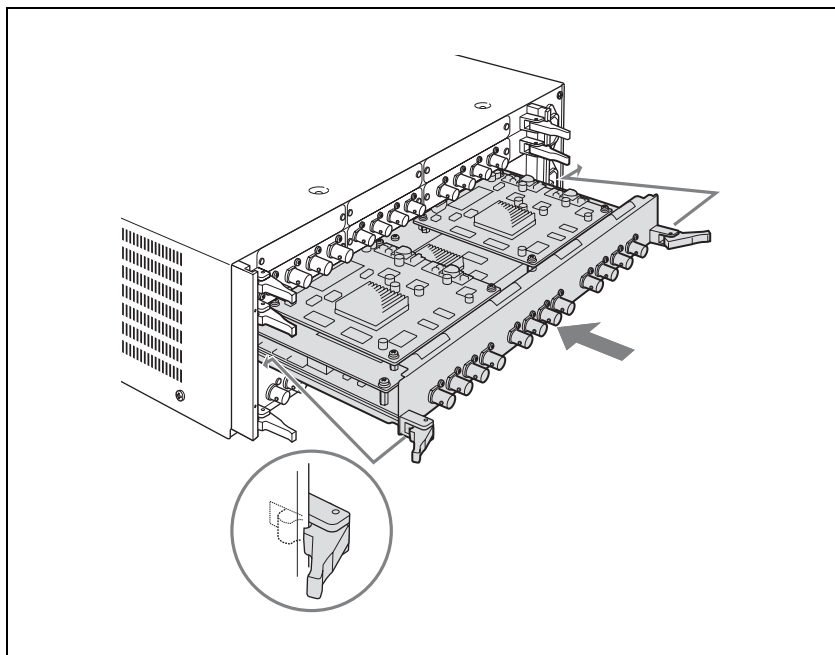
1 基板トレイ固定金具の取り付けネジ（+B 3 × 6）4 個をはずして、金具を取りはずす。

2 次図のように標準入出力部の両端にあるレバーを押し開き、標準入出力部を引き出す。

3 BKDF-940 を取り付ける場合は、BKDF-940 に付属の熱伝導シートを以下の手順で機能拡張ボードに取り付ける。

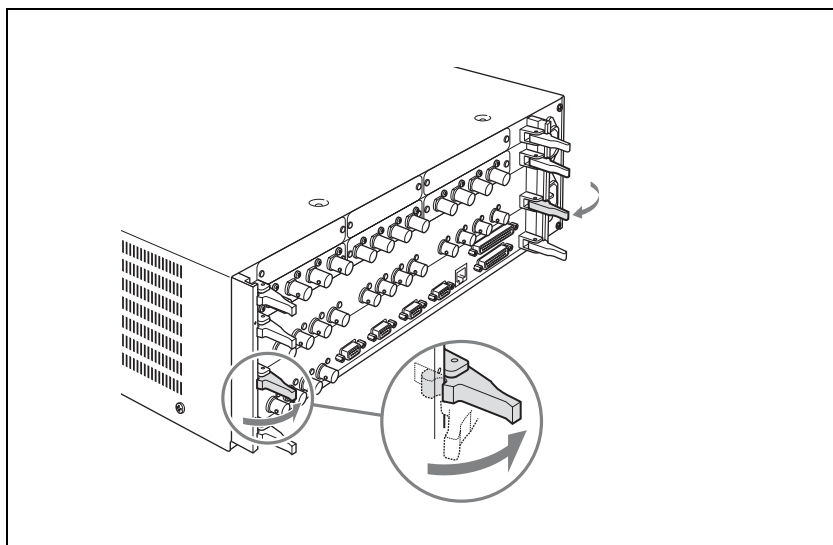
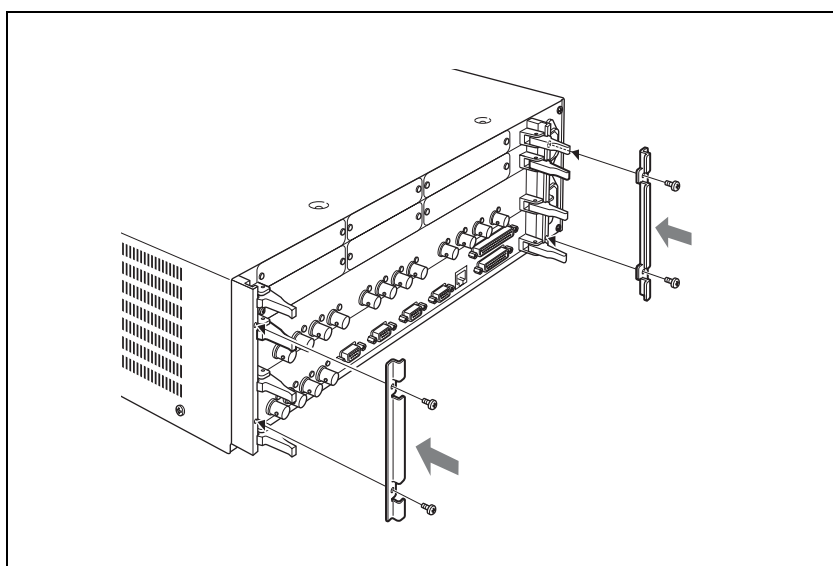
① 熱伝導シート上の貼付面保護フィルムを片面のみはがす。

② 標準入出力部上の位置合わせガイド枠に合わせ、貼付面保護フィルムをはがした面を下にして、熱伝導シートを貼る。

③貼り付けた熱伝導シート上面の貼付面保護フィルムをはがす。

4 機能拡張ボードのコネクターを標準入出力部の信号処理基板上にあるソケットに合わせ、ボードのコネクター付近を上から押して差し込む。

ご注意

各ボードの設置位置は46ページをご覧ください。

5 機能拡張ボードに付属のネジ（+M3 4個）で、拡張ボードを標準入出力部の信号処理基板に固定する。

ご注意

ネジの締め付けはトルクドライバーを用いて行ってください。締め付けトルクは0.59N・mです。

6 標準入出力部を元のスロットに差し込み、両端にあるレバーの切り欠き部分をスロット入口の左右両端に合わせる。

7 次図のようにトレイのレバーを内側に引き寄せて閉じる。

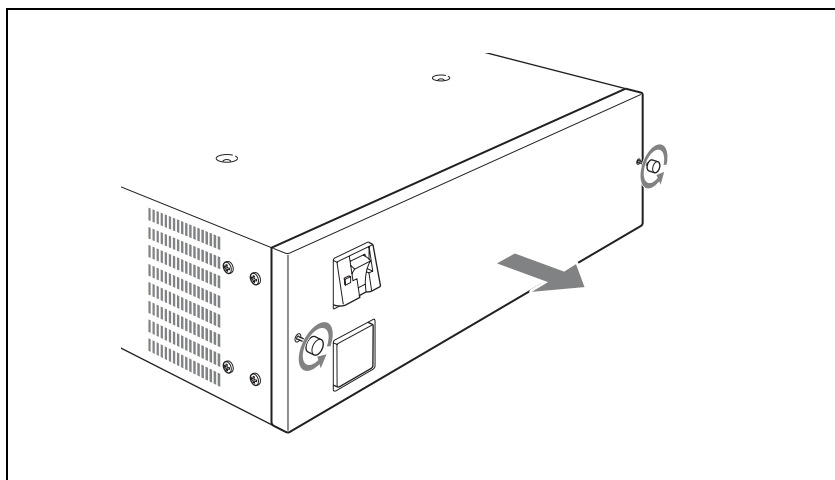
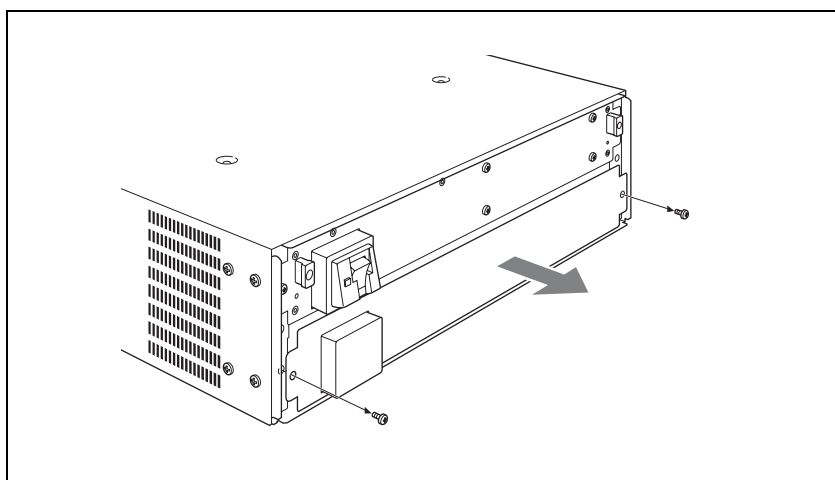
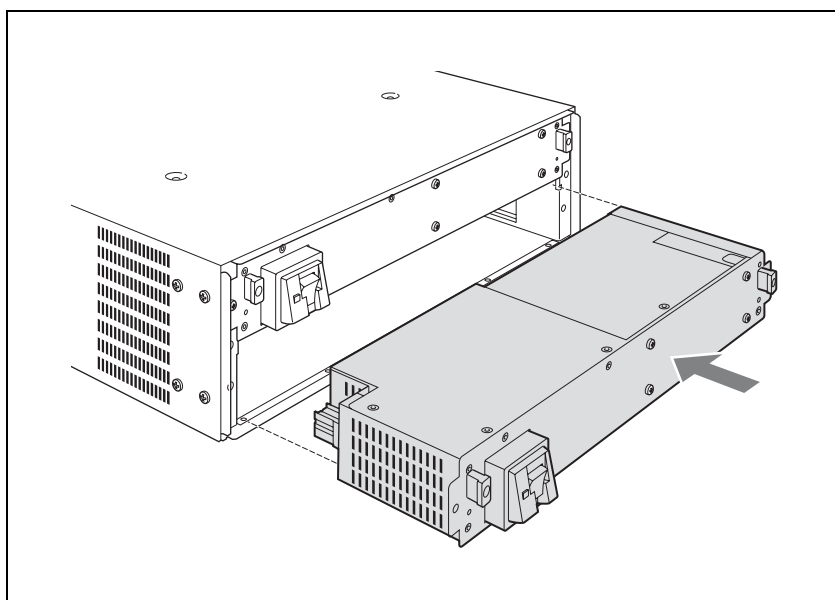
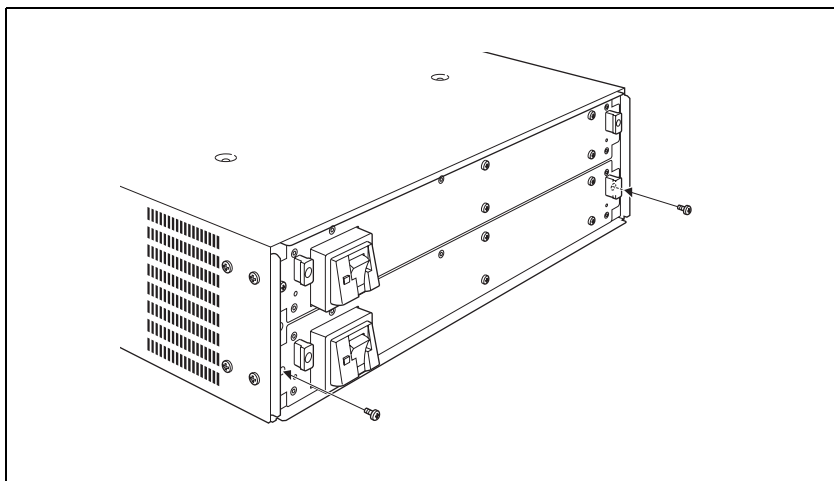
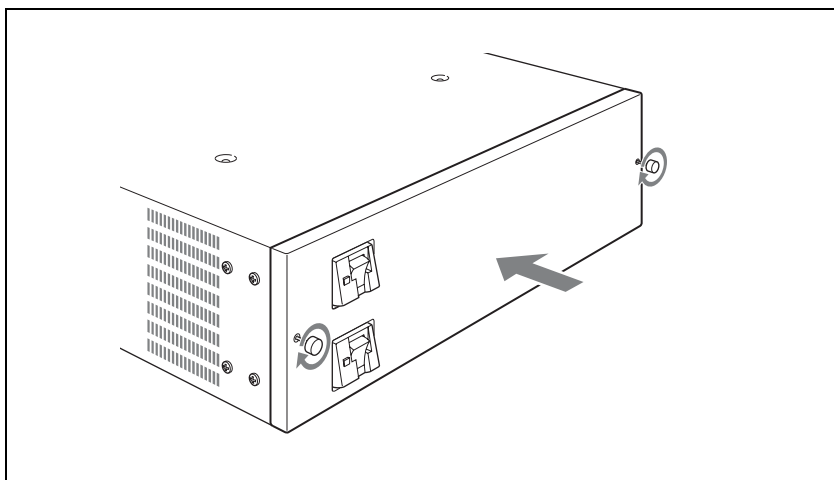
標準入出力部がスロットの奥まで押し込まれて固定されます。

8 手順**1**ではずしたネジ4個を使って、基板トレイ固定金具を取り付ける。

機能拡張ボードを取りはずすには

取り付けかたと逆の手順で取りはずします。

パワーサプライユニットBKDF-990を取り付ける

BKDF-990を取り付けるには

以下の手順でプロセッサーユニットのフロントパネルを取りはずし、内部のブランクパネルをはずしてBKDF-990を取り付けます。

1 プロセッサーユニットのフロントパネル固定ネジ2個をはずして、パネルを取りはずす。

2 プロセッサーユニット内部のブランクパネル固定ネジ（+B 4 × 8）2 個をはずして、ブランクパネルをはずす。

3 プロセッサーユニット内の設置スロットに BKDF-990 を差し込み、奥までしっかり押し込む。

4 手順 **2** ではずしたネジ２個を使って、プロセッサーユニットに固定する。

5 手順 **1** ではずしたネジ２個を使って、フロントパネルを取り付ける。

BKDF-990 を取りはずすには

BKDF-990 の電源を切ってから、取り付けかたと逆の手順で取りはずします。

スイッチャーの設置・接続

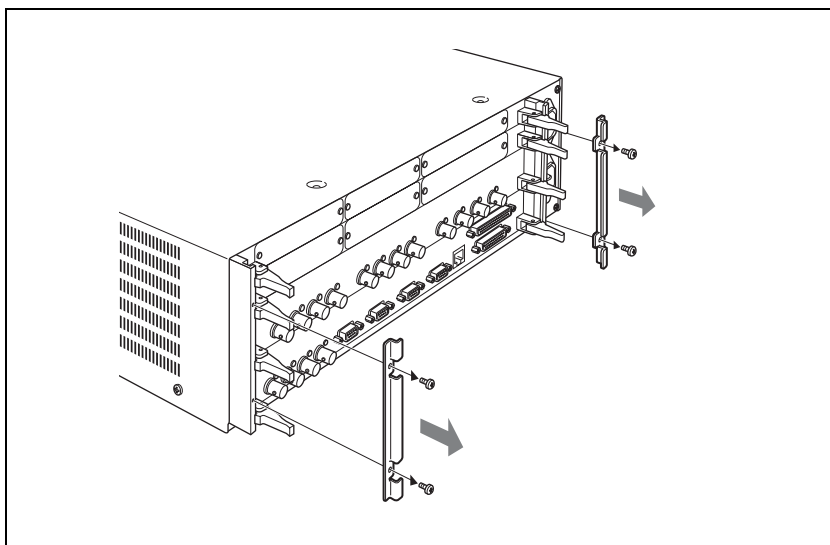
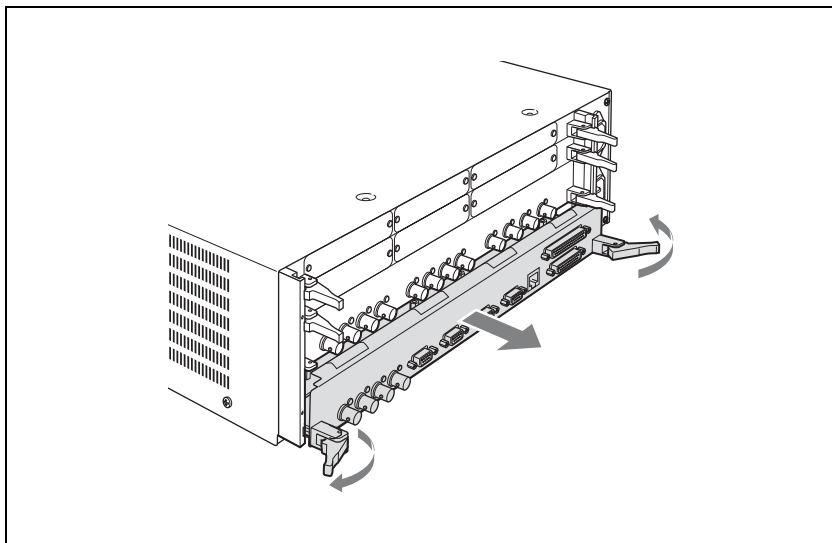
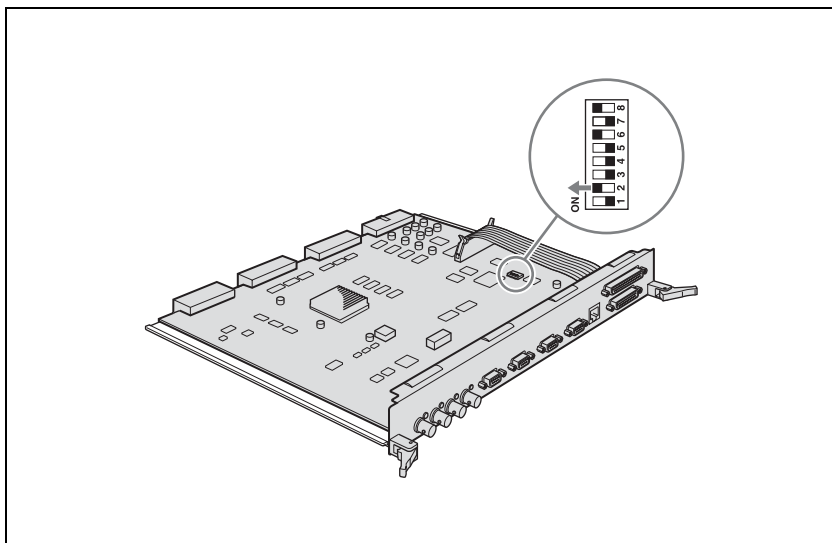
ここでは、スイッチャー本体の設置と接続について説明します。

プロセッサーユニットの内部スイッチの設定を変更する（BKDF-902 を使用する場合）

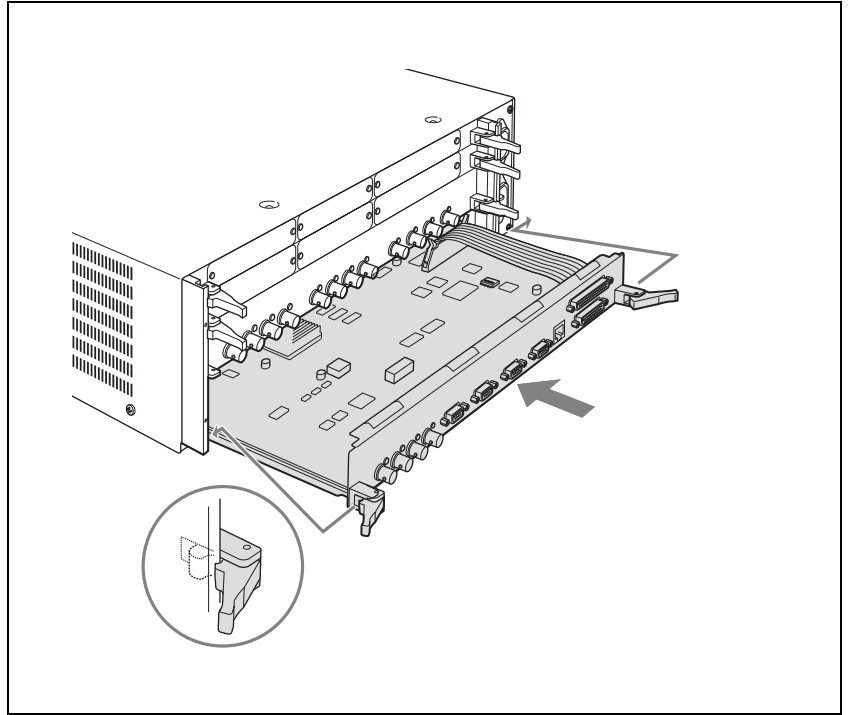
BKDF-902 を使用する場合は、プロセッサーユニット内の外部機器インターフェース部の基板上にある DIP スイッチの設定を変更します。

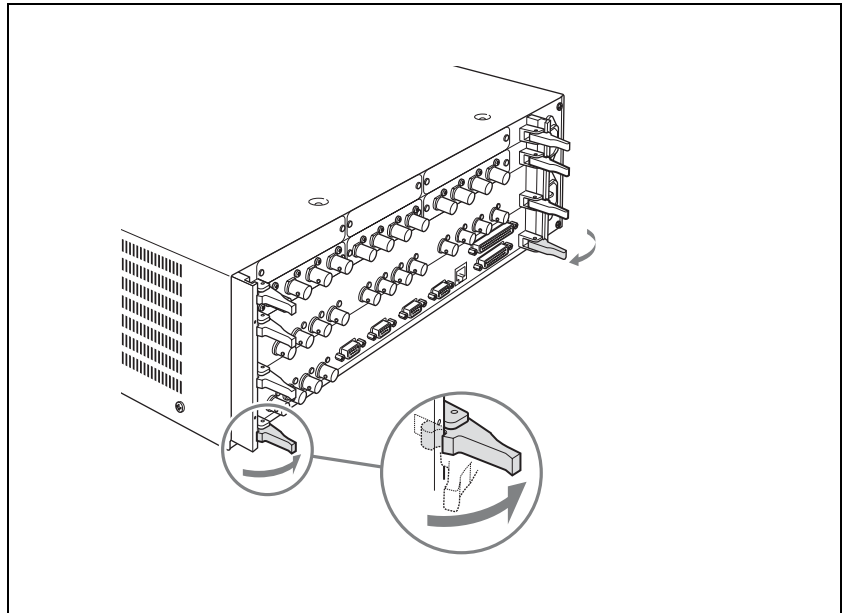
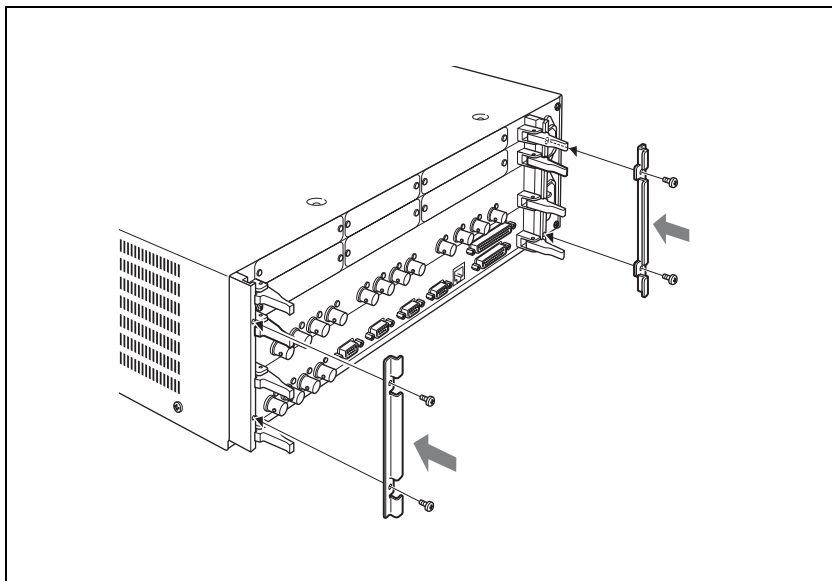
ご注意

BKDF-901 を使用する場合、以下の操作を行う必要はありません。

1 基板トレイ固定金具の取り付けネジ（+B3 × 6）4 個をはずして、金具を取りはずす。

2 次図のように外部機器インターフェース部の両端にあるレバーを押し開き、外部機器インターフェース部を引き出す。

3 フラットケーブルの下にあるDIPスイッチの、2番目のピンを"ON"側に設定する。

ご注意

他のピンの設定を変更しないでください。

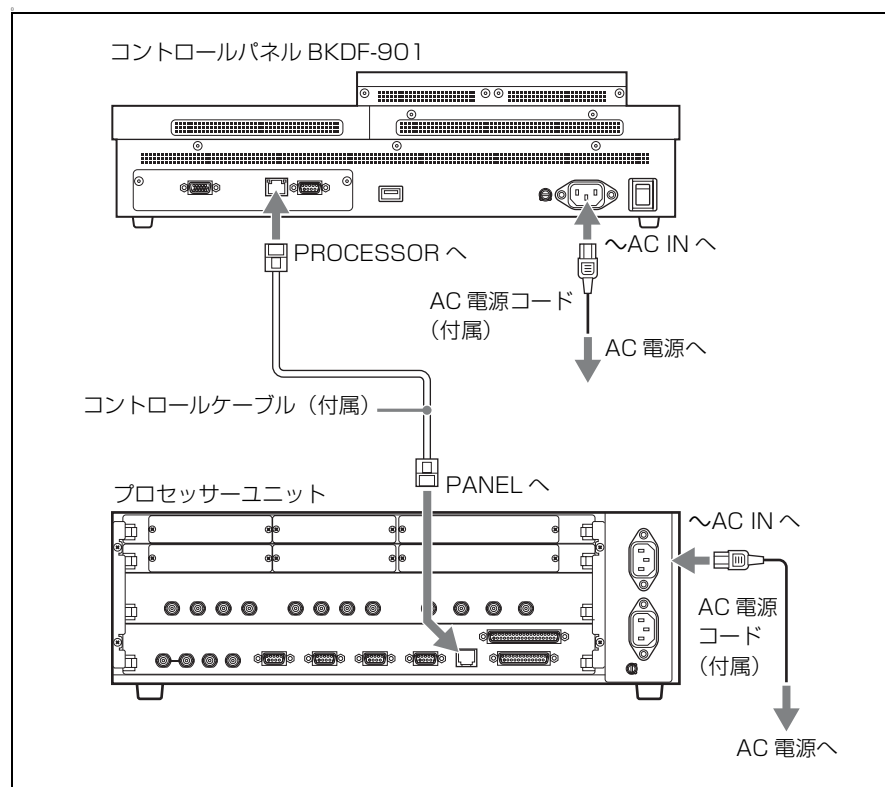
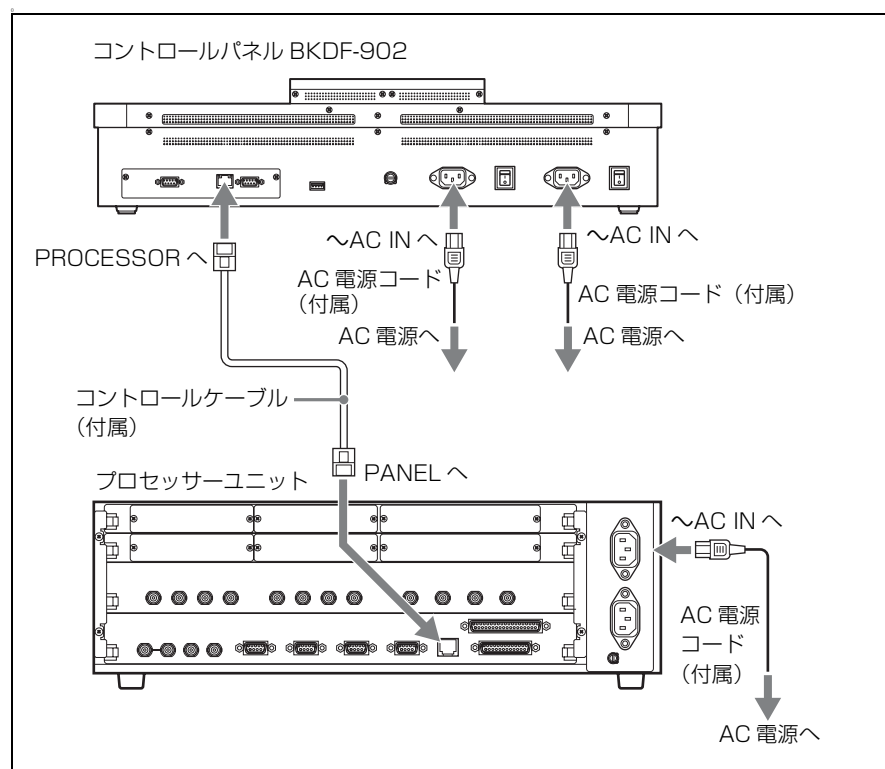
4 外部機器インターフェース部を元のスロットに差し込み、両端にあるレバーの切り欠き部分をスロット入口の左右両端に合わせる。

5 次図のようにレバーを内側に引き寄せて閉じる。

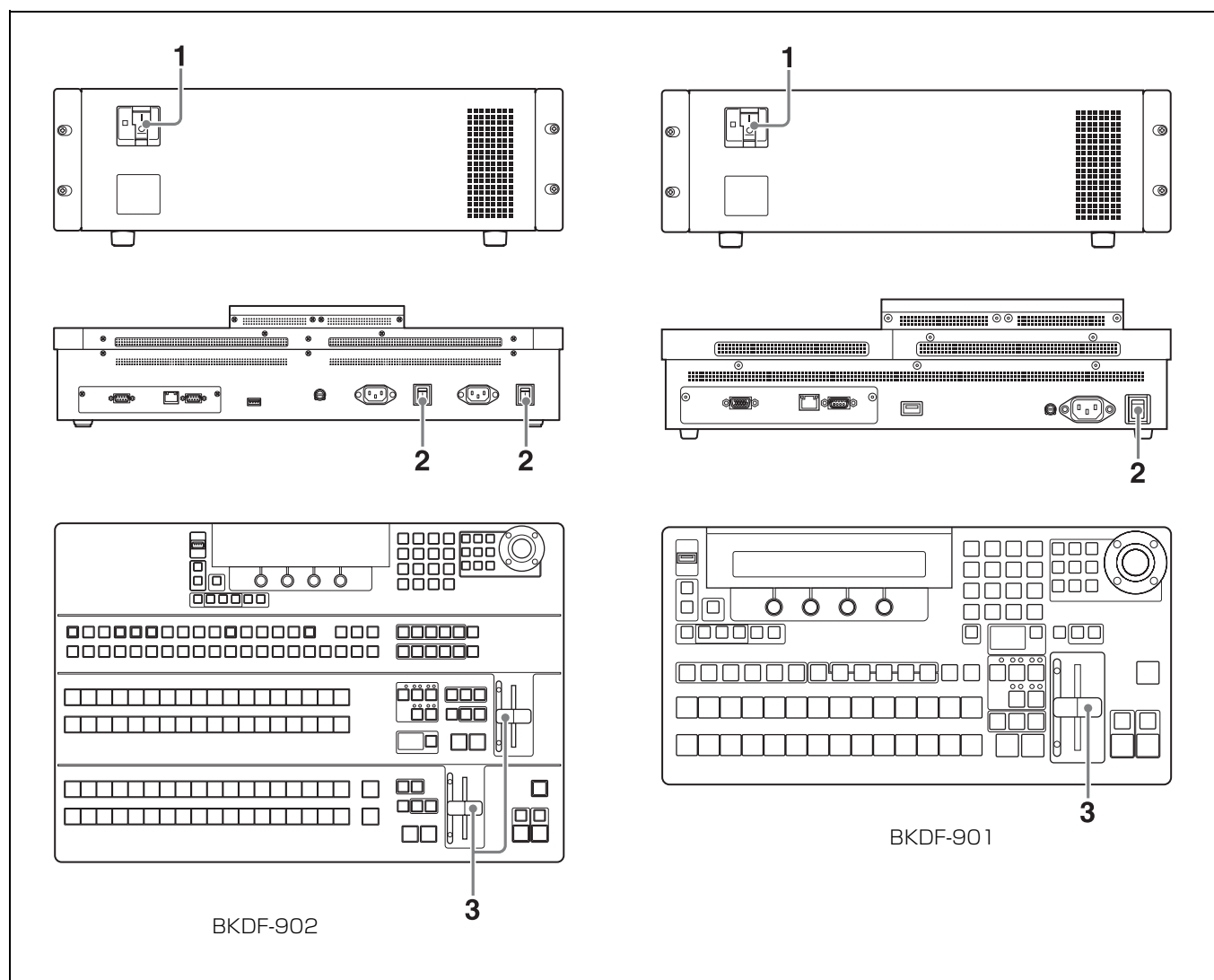
外部機器インターフェース部がスロットの奥まで押し込まれて固定されます。

6 手順 **1** ではずしたネジ 4 個を使って、基板トレイ固定金具を取り付ける。

プロセッサーユニットとコントロールパネルを接続する

プロセッサーユニットに付属のコントロールケーブルを使って、プロセッサーユニットのPANEL端子とコントロールパネルのPROCESSOR端子を接続します。
コントロールケーブルを接続したら、プロセッサーユニットに同梱されているAC電源コードを使って、プロセッサーユニットおよびコントロールパネルをAC電源へ接続します。

ご注意

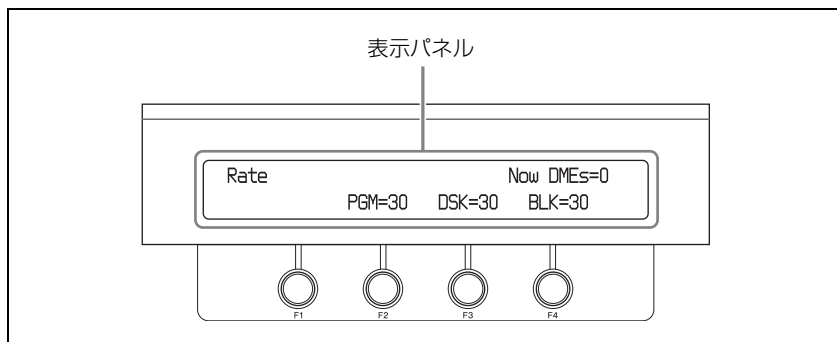
- 接続するときは、必ずすべての機器の電源を切ってから行ってください。
- プロセッサーユニットに同梱されているAC電源コードは、コントロールパネル用のものを含め3本あります。1本はオプションのパワーサプライユニットBKDF-990を使用する場合などにお使いください。
- BKDF-990を装着しない場合、プロセッサーユニットのAC電源コードは、上側の〜AC IN端子に接続してください。
- コントロールパネルに付属のラックマウント金具を取り付けて使用する場合、金具の取り付け位置は216ページの外形図をご覧ください。また取り付けは金具に付属のネジを用いて行ってください。
- プロセッサーユニットにラックマウント金具を取り付けて使用する場合は、オプションのラックマウントキットRMM-10をご使用ください。RMM-10の取り付け方法について、詳しくはRMM-10のインストレーションマニュアルをご覧ください。

BKDF-901 使用時

BKDF-902 使用時

電源を入れる

接続が終わったら、次の手順でシステムの電源を入れます。

1 プロセッサーユニットの POWER スイッチを ON（I 側）にする。

プロセッサーユニットの電源が入り、POWER インジケーターが緑で点灯します。

2 コントロールパネル後面の POWER スイッチ（BKDF-901 使用時）または POWER スイッチ A、B（BKDF-902 使用時）を ON にする。

コントロールパネルの電源が入り、パネル上のボタンのランプや表示パネルが点灯します。
電源投入後しばらくは起動モードのため、操作可能な状態になるまで数分かかります。
起動モードが終了すると、表示パネルの状態が以下のようになります。

メモ

起動モード中は、表示パネルに以下のメッセージが表示されます。

Now Initializing…Please Wait…：起動処理中

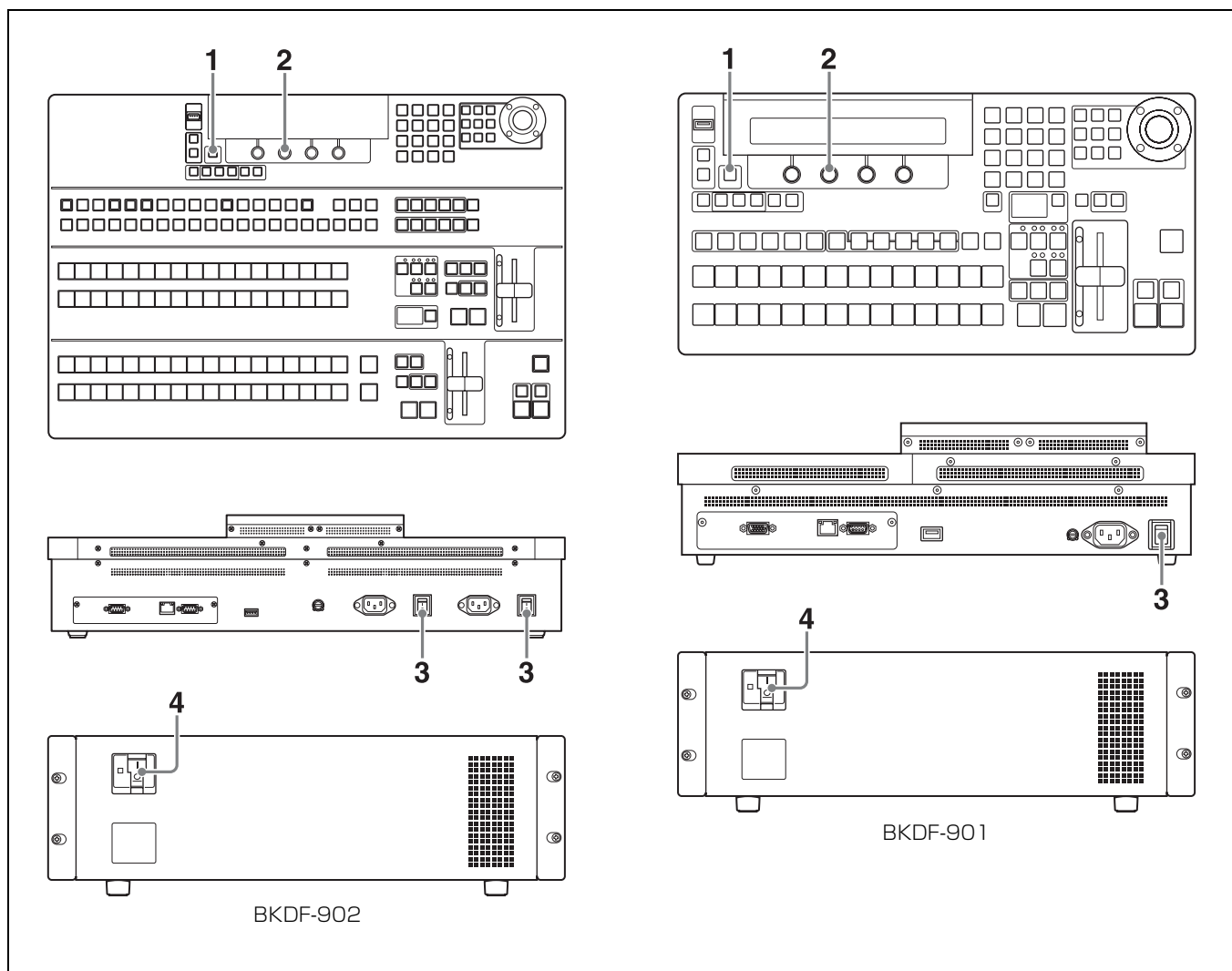
Now initial communication started.：コントロールパネルとプロセッサーユニット間の通信を確立中

3 フェーダーレバーを上端から下端まで1回振りきる。

4 周辺機器の電源を入れる。

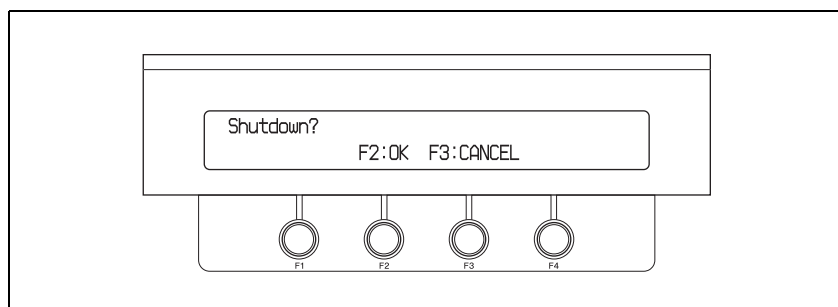
電源を切るには

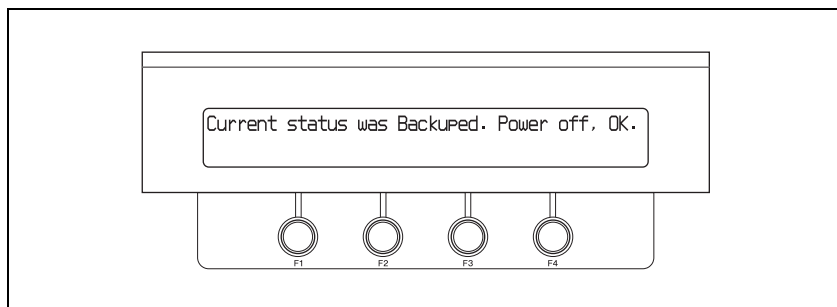
ご注意

- 電源を切る場合は、必ず以下の終了操作を守ってください。正しい手順を行わずに電源を切った場合、システム終了時のパネル設定が保存されないだけでなく、正常に起動できなくなる場合があります。
- USB メモリーを接続している場合は、電源を切る前にはずしてください。

BKDF-902

BKDF-901

1 SHUTDOWN ボタンを押す。

表示パネルに以下のメッセージが表示されます。

2 F2 つまみを押す。

終了処理（各種設定の保存）を開始します。
設定の保存が終わると、表示パネルに以下のメッセージが表示されます。

ご注意

終了処理中に電源を切らないでください。途中で電源を切ると、正常に起動できなくなる場合があります。

3 コントロールパネル後面のPOWERスイッチ（BKDF-901使用時）またはPOWERスイッチA、B（BKDF-902使用時）をOFFにする。

4 プロセッサーユニットのPOWERスイッチをOFFにする。

メニュー操作

システム全体に関する設定やエフェクトの選択などは、表示パネルに表示されるメニューで行います。ここではメニューの種類や構造、基本的な操作方法について説明します。

メニューの基本構成

本機のメニュー構成は操作目的や設定対象によって以下のとおりカテゴリー分けされています。

- **Transition（トランジションレート／ワイプ／ DME 設定）メニュー**
  各種トランジションレート、ワイプ、および DME エフェクトの選択や調整を行います。
- **Keyer（キー設定）メニュー**
  各種キーの選択や調整のほか、キーに DME エフェクトを適用する際のエフェクト選択や調整を行います。
- **Still Store（静止画設定）メニュー**
  キー素材などに使用する静止画の取り込みや選択、保存などに関する設定を行います。
- **Sequence/Event（シーケンス／イベント登録）メニュー**
  複数のトランジションや DME の組み合わせを 1 つのセットとして登録し、必要に応じ呼び出して使えるようにするなどの設定を行います。
- **Setup（システム設定）メニュー**
  映像フォーマットや入出力端子への信号割り当てなど、基本的な運用の設定を行います。

個々の機能の設定や調整は各メニュー内にあるサブメニューで行います。設定項目の多いサブメニューでは、その中で階層化されています。

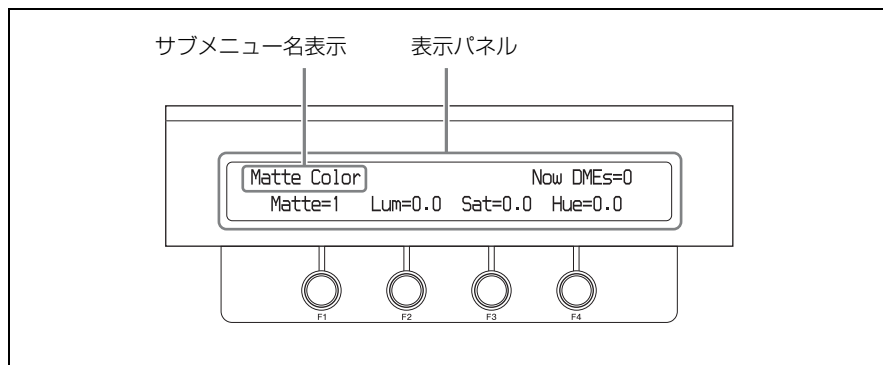
◆ 各メニューに含まれるサブメニュー項目について、詳しくは 178 ページをご覧ください。

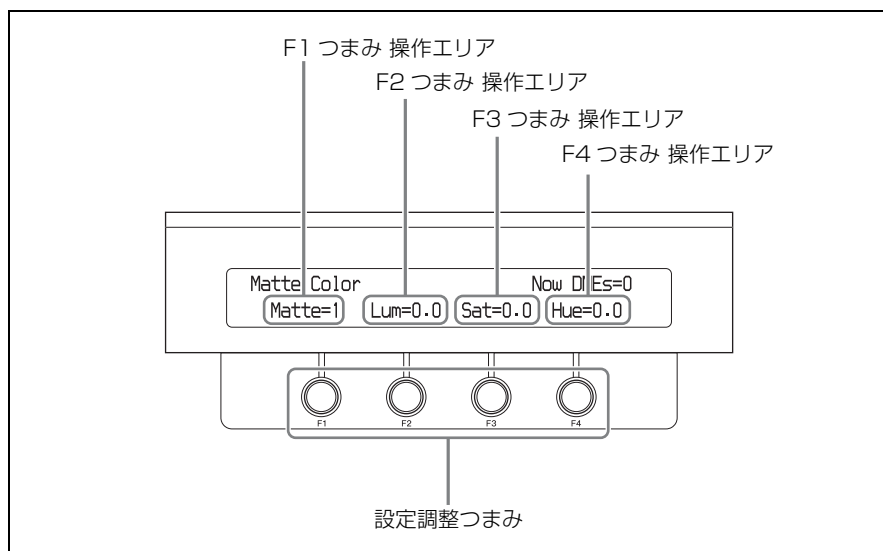
メニューを表示する

コントロールパネル上の機能選択／操作ボタンを押すと、その機能や操作に関連するサブメニューが表示パネルに表示されます。
サブメニューの階層が深かったり、設定項目が細かく分かれている場合は、直前に設定を行ったサブメニューが表示されるため、テンキー部の ⊲⊲、⊳⊳ ボタン、または ⊲、⊳ ボタンを押して設定を行うサブメニューへ移動します。

◆ 詳しくは各操作の説明手順をご覧ください。またメニュー／サブメニューの構成について、詳しくは 178 ページをご覧ください。

ご注意

テンキー部の ⊲、⊳ ボタンまたは ⊲⊲、⊳⊳ ボタンでサブメニューの移動の操作を行う場合は、あらかじめテンキー部をメニューモードに切り換える必要があります。メニューモードへの切り換えについて、詳しくは 18 ページをご覧ください。

メニューを操作する

F1 ～ F4 の調整つまみを使って設定値を変更、保存します。
各調整つまみの上に設定項目の名称と値が表示されます。

調整つまみの操作

つまみの基本操作は以下のとおりです。
時計回りに回す：設定値を増やしたり、次の選択項目を表示させます。
反時計回りに回す：設定値を減らしたり、一つ前の選択項目を表示させます。
押す（数値入力が必要な場合）：テンキー入力モードへ移行します。

メモ

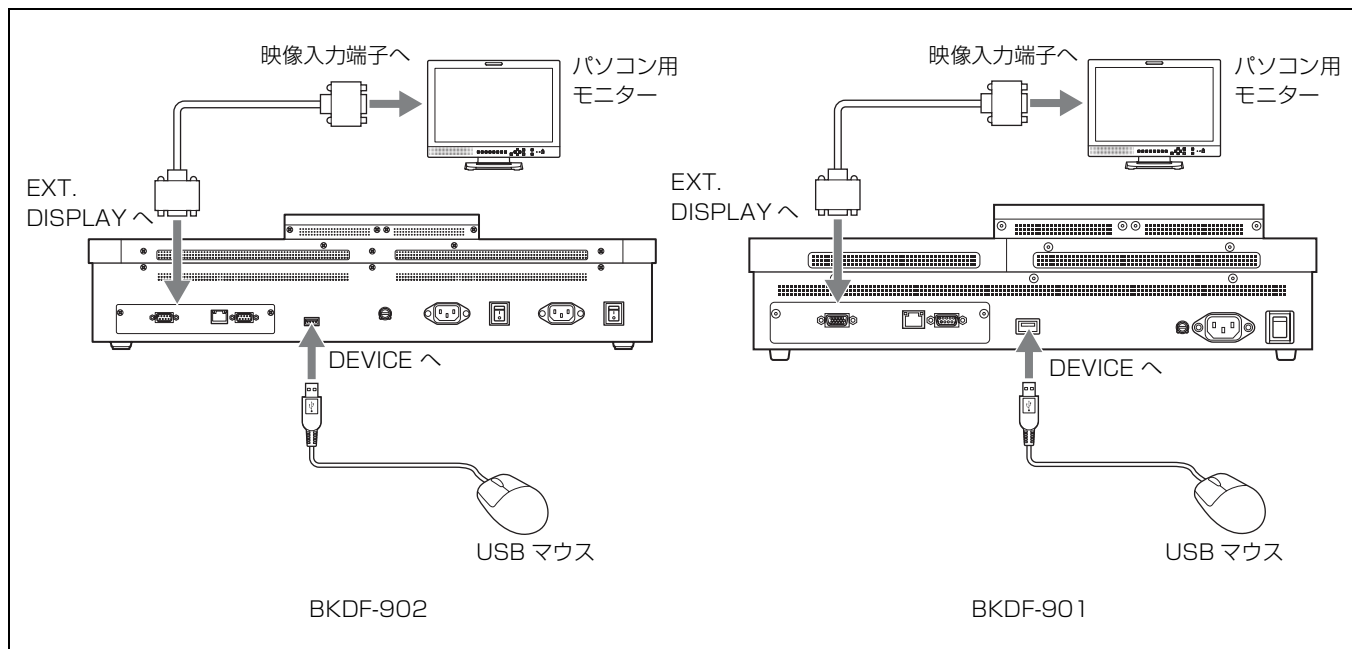
つまみを 1 秒以上押すと、出荷時の設定に戻るものもあります。

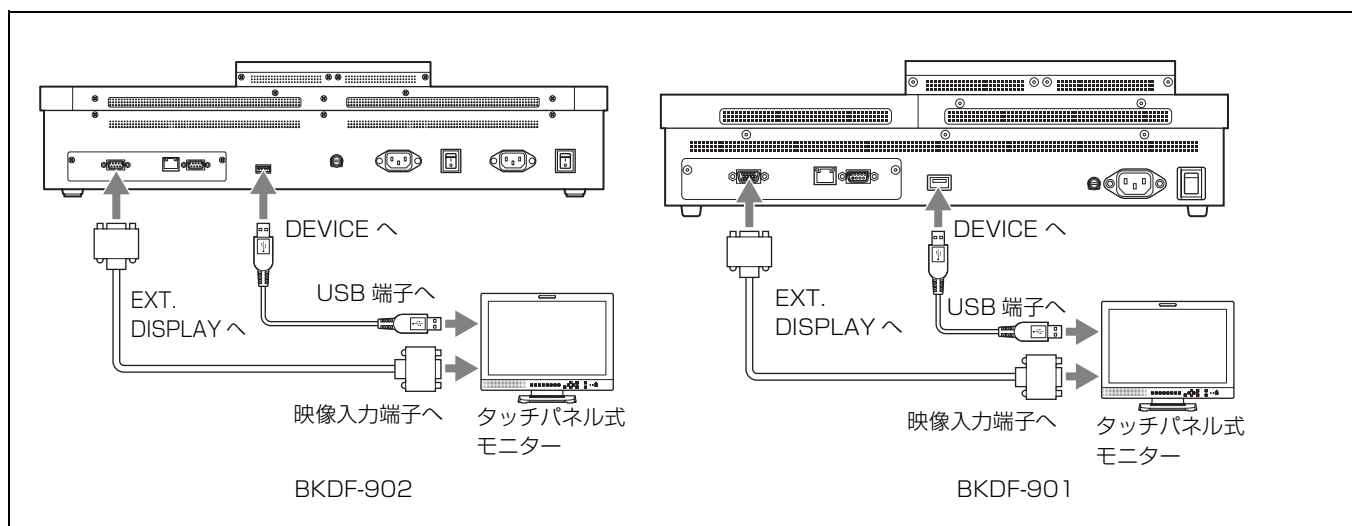
GUI メニュー画面を使ったメニュー操作

本機に汎用のパソコン用モニターと USB マウスを接続すると、メニューおよびサブメニュー項目の選択が、モニターに表示される GUI 形式のメニュー画面を見ながら行えるようになります。メニュー全体の構成や階層を視覚的に確認できるので、各種の設定がよりスムーズに行えます。
また、これらの機器の代わりに汎用のタッチパネル式モニターを接続すると、画面に直接タッチしてメニューの選択が行えます。

表示・操作に必要な機器を接続する

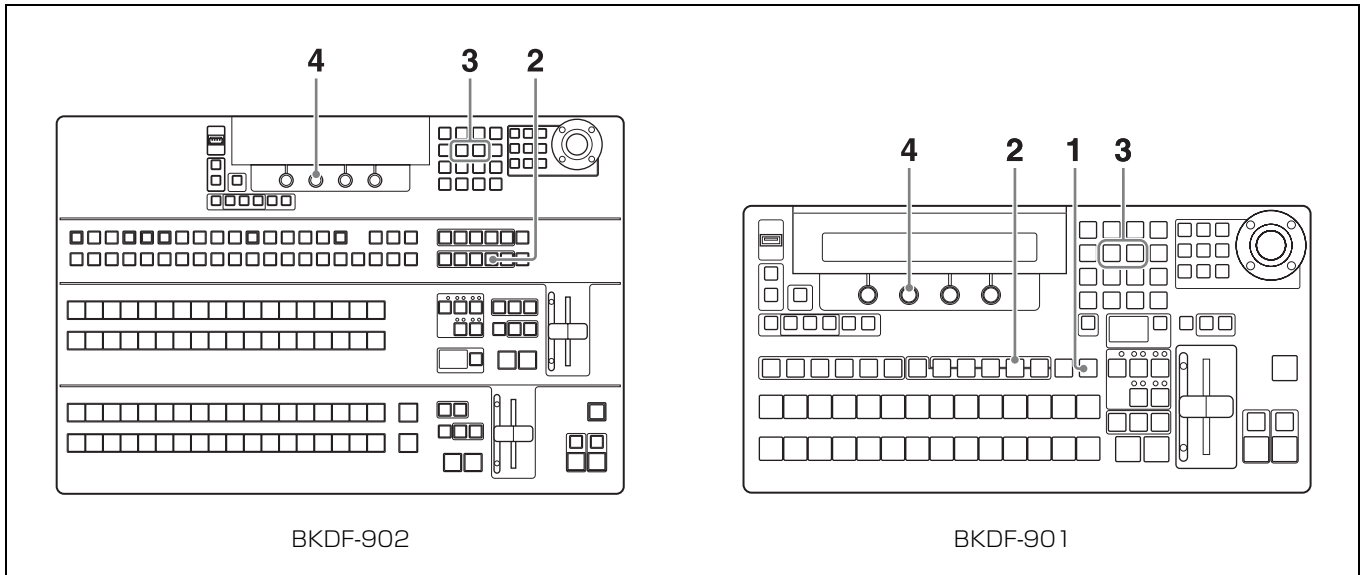
パソコン用モニターと USB マウスを接続する場合は

コントロールパネル後面の EXT.DISPLAY 端子とモニターの映像入力端子を接続し、コントロールパネル後面の DEVICE 端子に USB マウスを接続します。

タッチパネル式モニターを接続する場合は

コントロールパネル後面の EXT.DISPLAY 端子とモニターの映像入力端子を接続し、同時にコントロールパネル後面の DEVICE 端子とモニターの USB 端子を接続します。

メモ

本機に接続するパソコン用モニターおよびタッチパネル式モニターは、表示解像度が SVGA（800 × 600）以上で、自動解像度調整機能を備えたものを使用してください。

タッチパネル式モニターのキャリブレーションを行うには

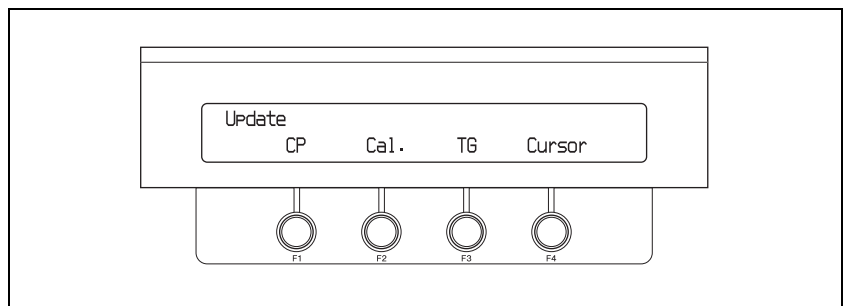
汎用のタッチパネル式モニターを接続する場合、最初にタッチパネルのキャリブレーション（画面上のタッチ位置と表示位置との誤差補正）を行います。

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

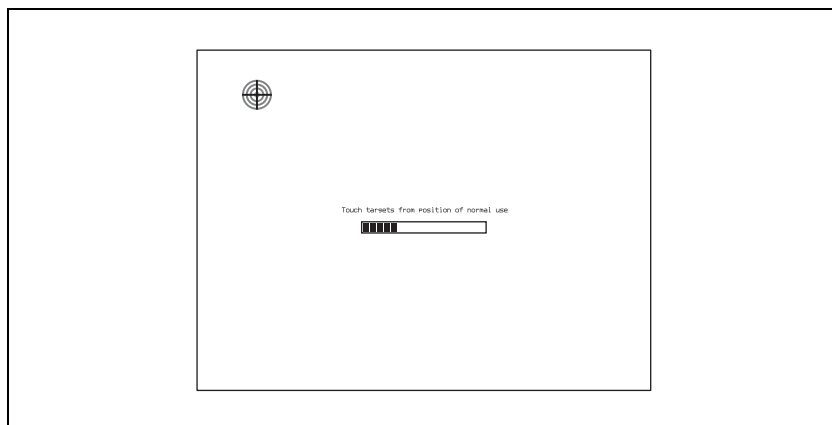
2 SYSTEM ボタンを押す。

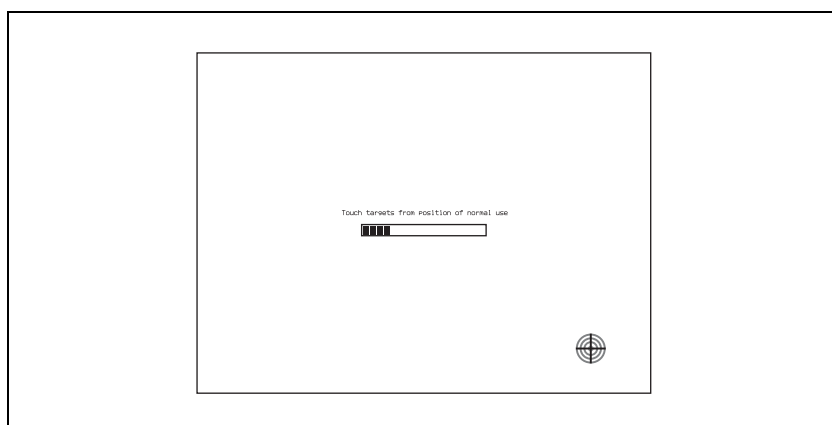
表示パネルに System サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

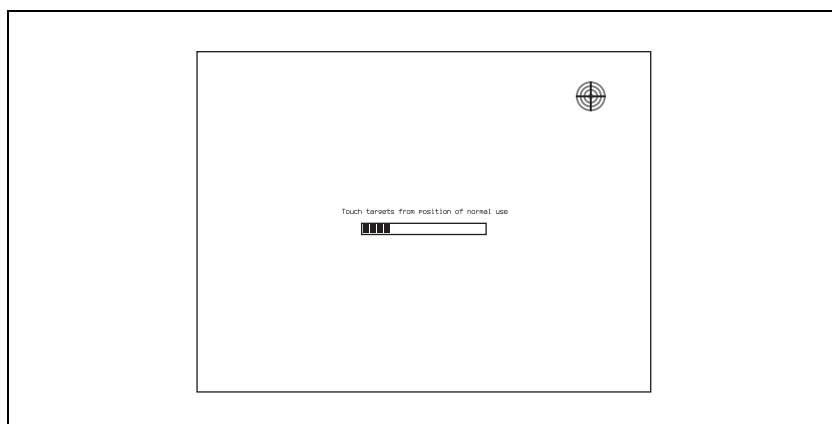
3 Update サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

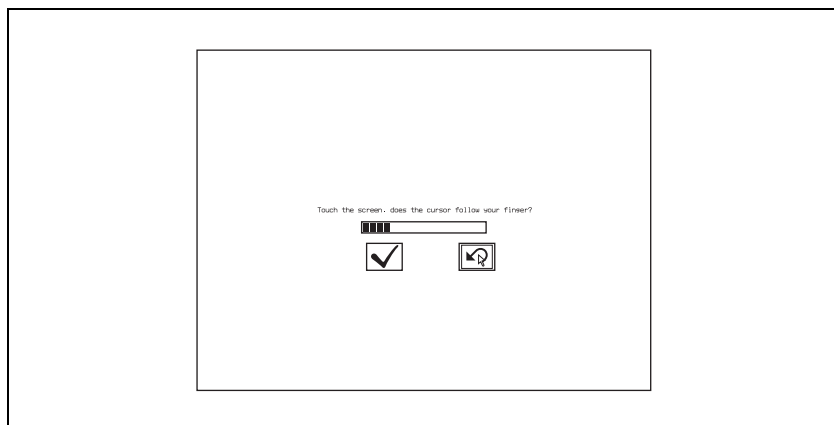
サブメニュー名表示エリアに“Update”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 F2 つまみを 1 秒以上押す。

タッチパネル式モニターにキャリブレーション調整画面が表示されます。

第3章　準備

5 画面の左上隅に表示されている調整用マークの中心点を押す。

押したマークが消え、画面右下の隅に新しいマークが表示されます。

6 画面の右下隅に表示されている調整用マークの中心点を押す。

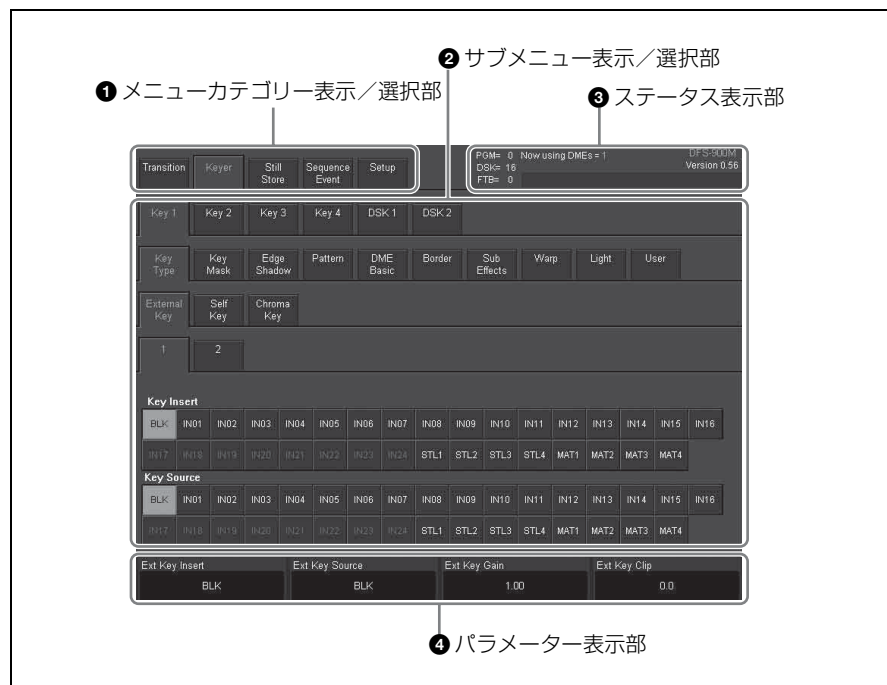
押したマークが消え、画面右上の隅に新しいマークが表示されます。

7 画面の右上隅に表示されている調整用マークの中心点を押す。

調整終了の確認画面が表示されます。

8　画面上の✓を押す。

コントロールパネルの電源がいったんオフになり､自動的に再起動した後に設定が反映されます。
↺を押すと手順 **4** の調整画面に戻ります。

ご注意

調整後にタッチ位置と表示位置の誤差が生じた場合は、あらためてキャリブレーションを行ってください。

GUI メニュー画面の構成

❶ メニューカテゴリー表示／選択部

メニュー（63 ページ参照）の 5 つのカテゴリーを示すタブ（メニュータブ）が表示されます。タブを選択すると、そのメニューに属するサブメニューがサブメニュー表示／選択部 ❷ に表示されます。

❷ **サブメニュー表示／選択部**

メニューカテゴリー表示／選択部 ❶ で選択されたメニューのサブメニューがタブで表示されます。

❸ **ステータス表示部**

使用中の DME チャンネル数やトランジションレートなどが表示されます。

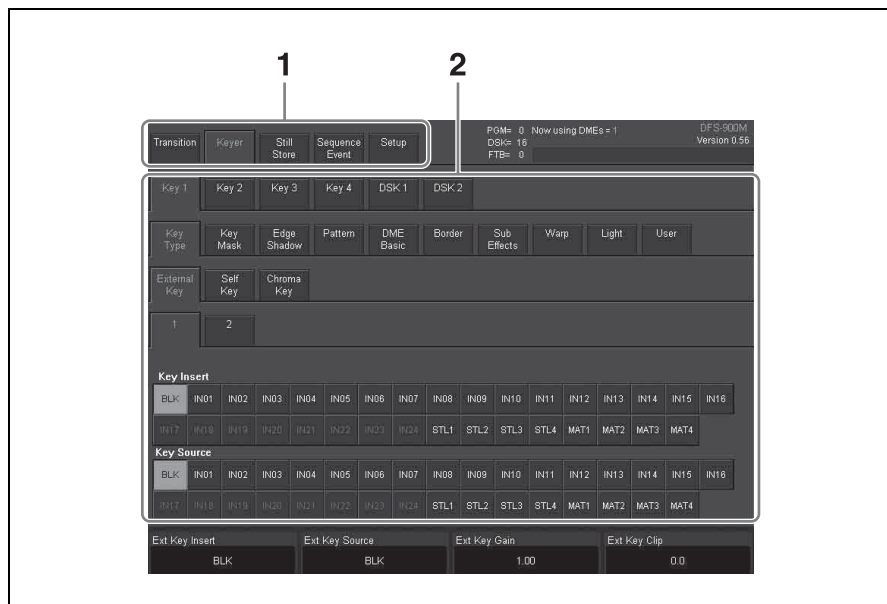
❹ **パラメーター表示部**

サブメニュー項目の現在の設定値を表示します。

GUI メニュー画面の基本操作

メニュー／サブメニュー項目を選択するには

パソコン用モニターと USB マウスを接続している場合は、設定を行うメニュー／サブメニュー項目にカーソルを合わせ、左クリックで選択します。
タッチパネル式モニターを接続している場合は、画面上のメニュー／サブメニュー表示に直接触れて選択します。

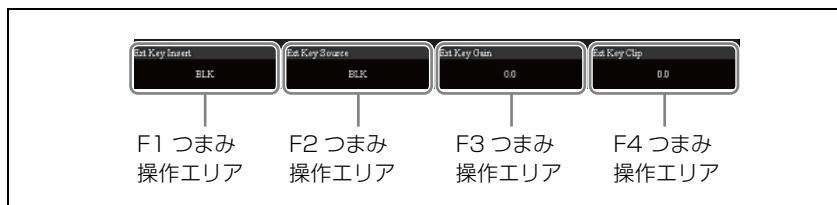
各サブメニューを設定するには

1 メニューカテゴリー表示／選択部で、メニュータブを選択する。

サブメニュー表示／選択部に、そのメニューに属するサブメニューがタブ表示されます。

2 設定を行うサブメニューのタブを選択する。

パラメーター設定部に現在の設定値が表示されます。階層が深いサブメニューの場合は、項目を選ぶごとにその下に表示されるタブ項目を選択して設定値を表示させます。

3 コントロールパネルの F1 ～ F4 つまみを使ってパラメーターの設定を行う。

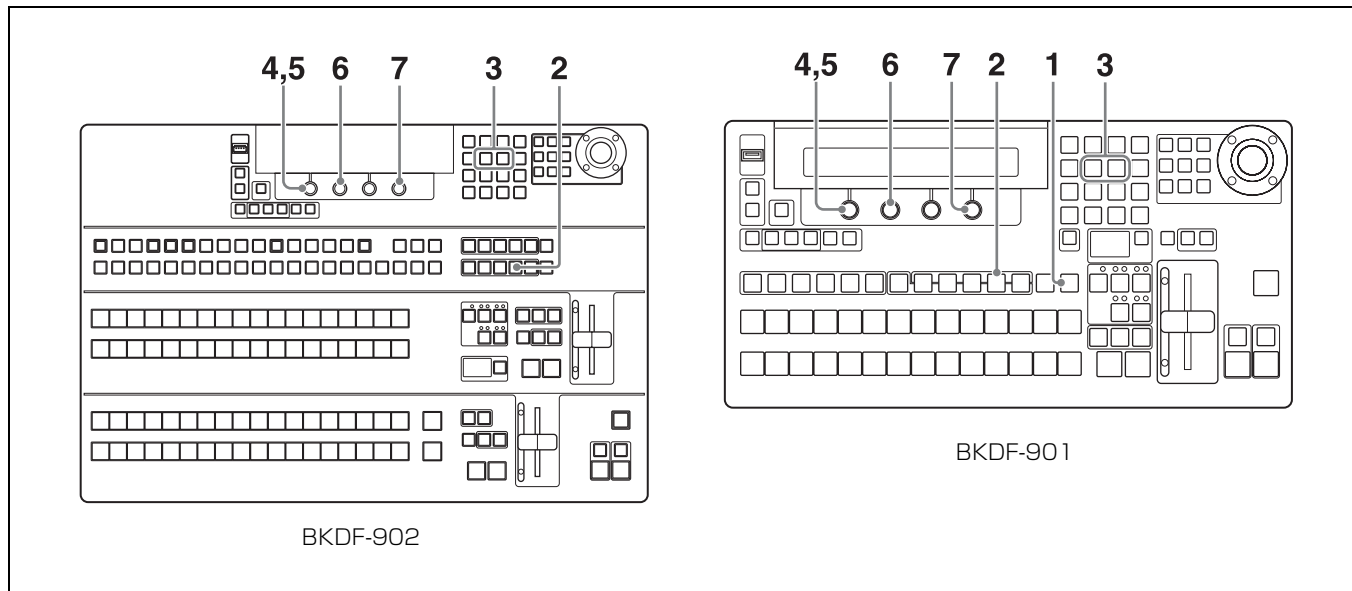
表示とつまみの対応は次図のとおりです。また操作／設定方法は通常のメニューの場合と同じです。詳しくは 64 ページをご覧ください。

ご注意

GUI メニュー画面に表示されるメニュー／サブメニューの名称は、コントロールパネルの表示パネルに表示される名称とは異なります。これらの対応およびメニュー階層について、詳しくは 178 ページをご覧ください。

本体の基本設定

映像フォーマットや入出力チャンネルの選択など、操作の前にあらかじめ必要な設定とその方法について説明します。

映像フォーマットを設定する

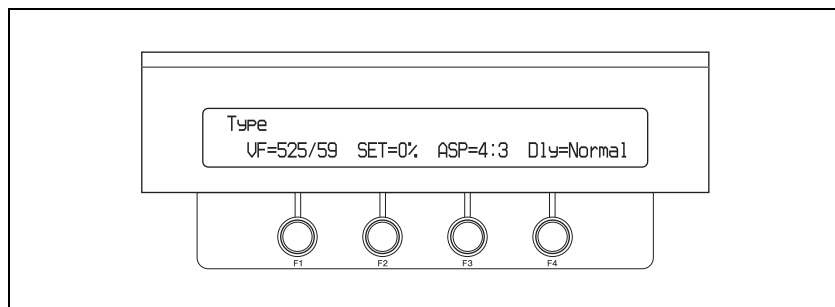
本機で扱う映像信号のフォーマットを設定します。

1 **BKDF-901 使用時**：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに System サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Type（映像フォーマット設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

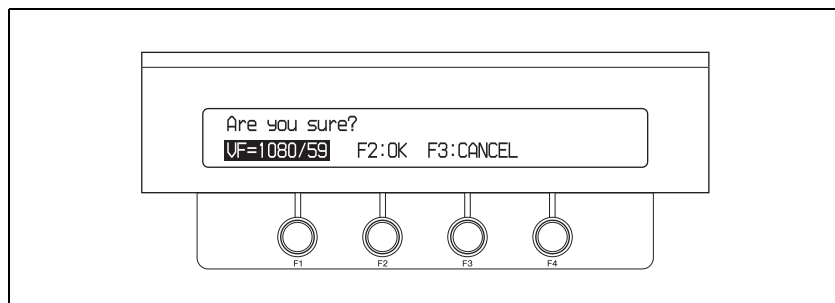
サブメニュー名表示エリアに "Type" と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 F1 つまみを回して映像フォーマットを選択する。

525/59：SD 信号（NTSC）
625/50：SD 信号（PAL）
720/50：HD 信号（720p/50Hz）
720/59：HD 信号（720p/59.94Hz）
1080/50：HD 信号（1080i/50Hz）
1080/59：HD 信号（1080i/59.94Hz）

ご注意

現在の設定値と異なる場合は、設定値が反転表示されます。

5 F1 つまみを 1 秒以上押す。

映像フォーマット決定の確認メッセージが表示されます。

6 F2 つまみを押す。

手順 **3** で選択した映像フォーマットに設定されます。
F3 つまみを押すと手順 **3** の映像フォーマット設定画面に戻ります。

ご注意

映像フォーマットを変更した場合、必ず本機を再起動してください。電源を切る操作については、「電源を切るには」（60 ページ）をご覧ください。

7 F4 つまみを回してシステムディレイを設定する。

Normal：各入力端子のフレームシンクロナイザー（79 ページ参照）が自動的に On に設定されます。
Min（Minimum）：システムディレイ量を最小に抑えます。入力端子のフレームシンクロナイザーが Off に設定されている場合、基準同期信号に対して 1H 分遅延されます。

メモ

DME やフレームシンクロナイザーの使用状態によって、システムディレイ量は変わります。

8 本機を再起動する。

SD フォーマット選択時（525/59 または 625/50）の設定について

手順 **3** ～ **6** で SD フォーマットを選択した場合は、F2 つまみでセットアップレベル（SET）を設定し（525/59 の場合のみ）、F3 つまみでアスペクト（SD ASPECT）を設定します。
選択項目と設定内容は以下のとおりです。

F2 つまみ（SET）の設定

0.0%：セットアップレベルを 0%に設定
7.5%：セットアップレベルを 7.5%に設定

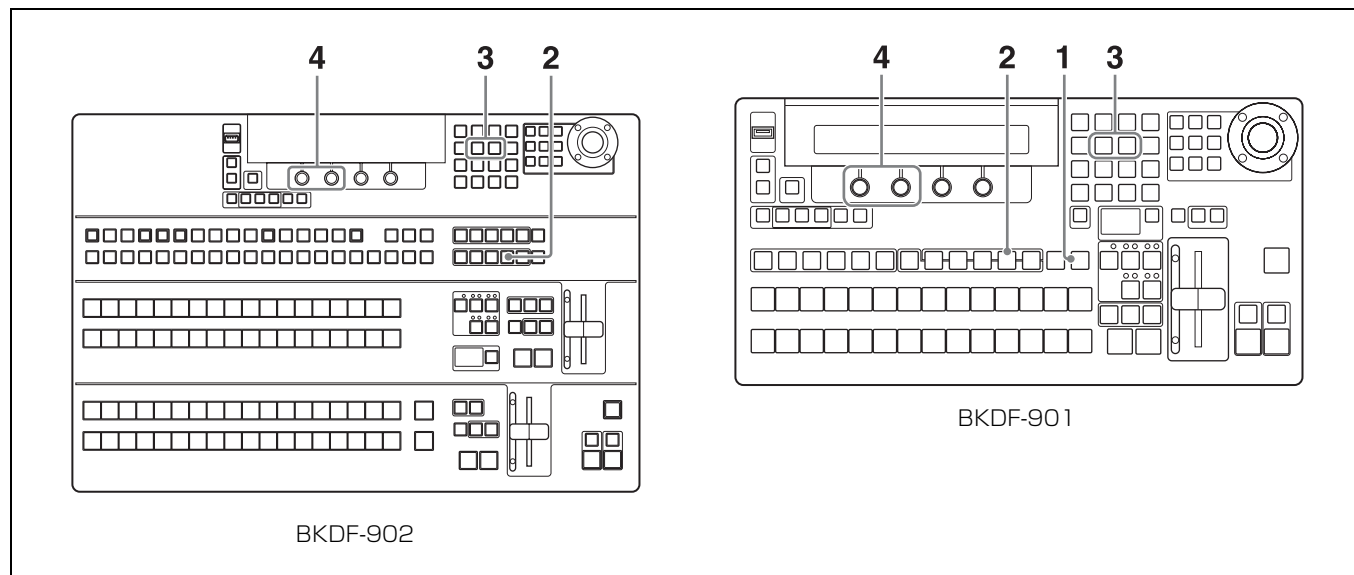
F3 つまみ（SD ASPECT）の設定

4:3：アスペクト比 4：3 の映像
SQ：スクイーズ映像

ご注意

本機の REF IN 端子にブラックバースト信号を接続しているとき、SET が 7.5%に設定されていると、REF OUT 端子から出力されるブラックバースト信号（SD、HD とも）に 7.5% のセットアップレベルが付加されます。

基準同期信号の入出力を設定する

本機に基準同期信号を入力したり、本機から基準同期信号を発生させる場合の設定を行います。

BKDF-902
BKDF-901

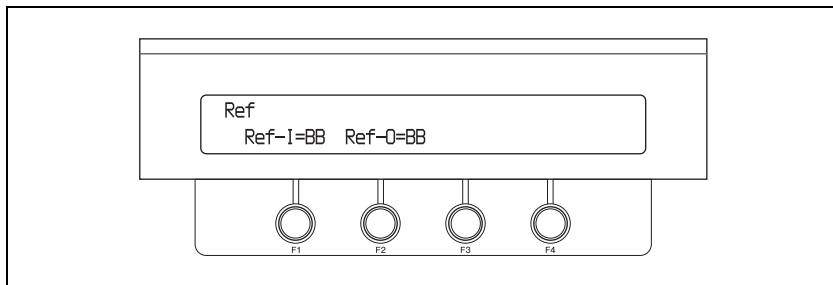
1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに System サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Ref（基準同期信号設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Ref”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 基準同期信号の設定を行う。

入力を設定する場合は F1 つまみ、出力を設定する場合は F2 つまみを回して設定します。
つまみとパラメーターの対応は次表のとおりです。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Ref-I	入力される基準同期信号	**BB**：ブラックバースト信号 **TriS**：3 値同期信号 a)
F2	Ref-O	出力する基準同期信号	**BB**：ブラックバースト信号 **TriS**：3 値同期信号 a)

a) 映像フォーマットの設定が HD 信号（720/50、720/59、1080/50、1080/59）のとき（71 ページ）のみ選択可能。

ご注意

映像フォーマットの設定が 1080/59 または 525/59 のとき、Ref-O を BB に設定すると、System > Type サブメニューの Set の設定（71 ページ参照）が基準同期信号にも反映されます。

入力信号に関する設定を行う

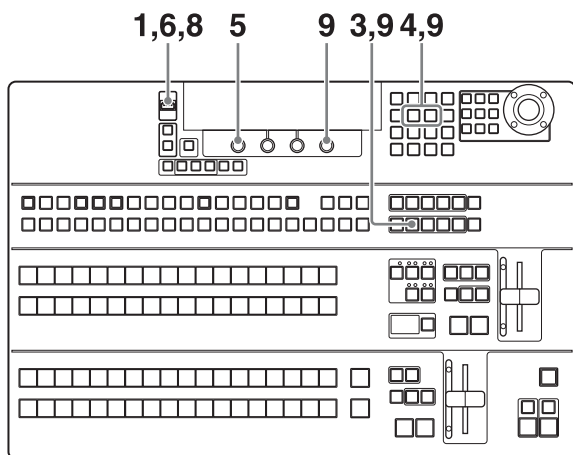
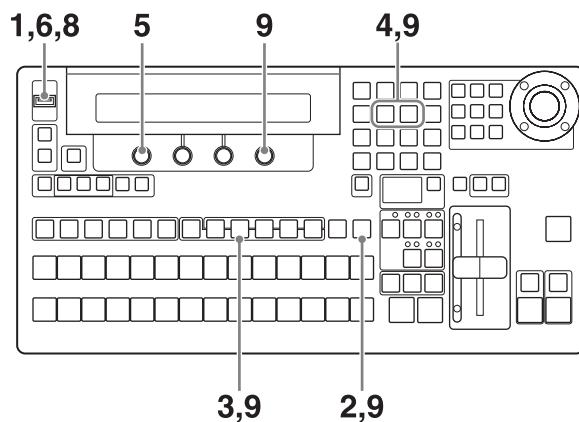
信号名表示を変更する

メニュー表示される入力信号の名前を、4 文字までの半角英数字を用いて任意のものに変更できます。
変更は USB メモリーに信号名を記述したリスト（テキストファイル）を保存し、コンピューターなどで書き換えた後、再度本機に読み込むという方法で行います。

メモ

工場出荷時の信号名の表示設定は次表のとおりです。

信号名	信号
BLK	ブラック信号

信号名	信号
IN01 ～ IN08（数字はチャンネル番号）	SDI IN 1 ～ 8 端子に接続されている入力信号
IN09 ～ IN24（数字はチャンネル番号）	オプションの入力拡張ボード装着時に接続されている入力信号
STL1 ～ STL4	プロセッサーユニット内部に保存されている静止画
MAT1 ～ MAT4	背景などに使うカラーマット信号

1 USB MEMORY 端子に USB メモリーを差し込む。

2 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **3** に進む。

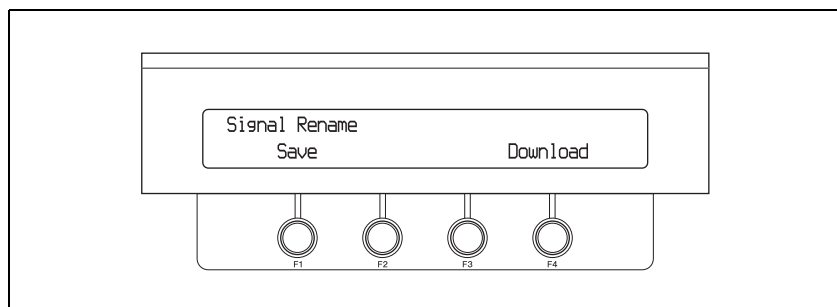
3 INPUT ボタンを押す。

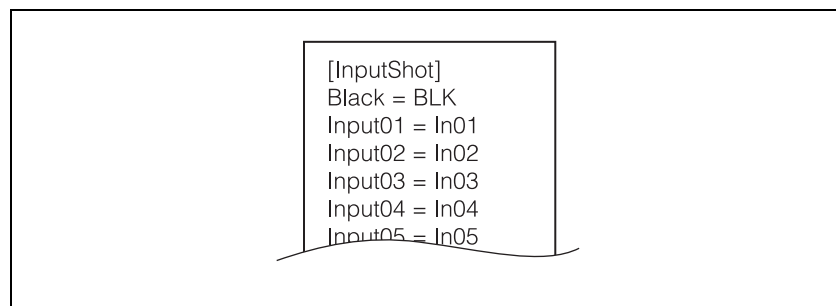
表示パネルに Input（入力信号設定）サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

4 Signal Rename（信号名設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Signal Rename”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

5 F1 つまみを 1 秒以上押す。

第3章　準備

USB メモリーのルートディレクトリーに、信号名のリストデータが入ったファイル（dfs900.ini）が保存されます。
ファイルの中身は次のようなリスト（テキストファイル）となっています。

```
[InputShot]
Black = BLK
Input01 = In01
Input02 = In02
Input03 = In03
Input04 = In04
Input05 = In05
```

6 USB メモリーを USB MEMORY 端子から取りはずし、中のファイルをコンピューターに読み込む。

7 メモ帳などのテキストエディターを使って表示名（イコールより後の文字列）を編集する。

使用可能な文字（いずれも半角）は以下のとおりで、文字数は 4 文字までです。

- 数字：0 ～ 9
- アルファベット：a ～ z、A ～ Z
- スペース
- 記号：! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [\ ] ^ _ ` { | } ~

ご注意

- 上記以外の文字を使用した場合、正常に表示されません。また、4 文字を超える名前をつけた場合は、5 文字目以降の文字は表示されません。
- オプションの入力拡張ボードに割り当てられるチャンネル番号の名称も変更できますが､装着されていないボードや、ボードにより無効になるチャンネル番号の分は表示されません。入力拡張ボード上のチャンネル番号について、詳しくは 40 ページをご覧ください。

8 USB メモリーに表示名を書き換えたファイルを上書き保存し、再度 USB MEMORY 端子に差し込む。

9 手順**2**～**4**を繰り返して Signal Rename サブメニューを表示させ､F4 つまみを 1 秒以上押す。

更新されたファイルが本機に読み込まれ、メニュー上の表示名が書き換え後のものに変更されます。

メモ

dfs900.ini にはマルチビュー出力（97 ページ参照）時の子画面タイトル表示方法に関する情報も記述されており、この部分を書き換えて子画面タイトルの表示位置や大きさを変更することができます。設定について詳しくは 100 ページをご覧ください。

クロスポイントボタンに映像入力信号を割り当てる

BKDF-901 使用時

PROGRAM/PRESET 選択ボタン（BLACK、および 1 ～ 12）に映像入力信号を割り当てます。1 回の操作で同じ番号の PROGRAM 選択ボタンと PRESET 選択ボタンに同じ信号が割り当てられます。オプションの入力拡張ボード使用時に SHIFT ボタンを使用すると、1 ～ 24 の入力ビデオ信号、4 つのカラーマット信号、4 つの静止画、ブラック信号の中から、最大で 26 個の信号を割り当てることができます。

メモ

工場出荷時の割り当ては次表のとおりです。

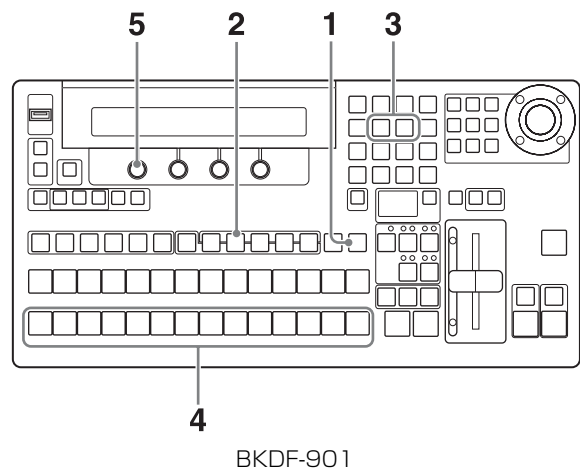
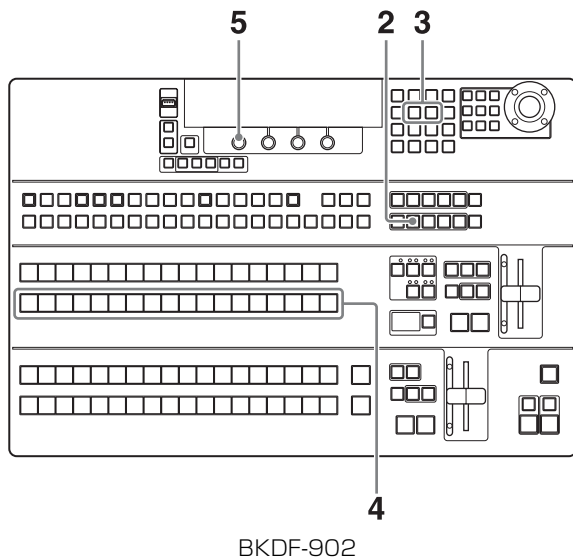
PROGRAM/ PRESET 選択ボタン	ビデオ信号	ビデオ信号（SHIFT ボタン併用時）
BLACK	ブラック信号	ブラック信号
1 ～ 8	SDI IN1 ～ SDI IN8 端子に接続されている入力信号	オプションの入力拡張ボードに接続される入力信号
9	静止画 1	カラーマット信号 1
10	静止画 2	カラーマット信号 2
11	静止画 3	カラーマット信号 3
12	静止画 4	カラーマット信号 4

BKDF-902 使用時

KEY/AUX バス選択ボタン（BLACK、および 1 ～ 16）と、M/E バス A、B 選択ボタン（BLACK、および 1 ～ 16）、PROGRAM/PRESET バス選択ボタン（BLACK、および 1 ～ 16）に映像入力信号を割り当てます。1 回の操作で同じ番号の KEY/AUX バス選択ボタン、M/E バス A、B 選択ボタン、PROGRAM、PRESET バス選択ボタンに同じ信号が割り当てられます。オプションの入力拡張ボード使用時に SHIFT ボタンを使用すると、1 ～ 32 の入力ビデオ信号、4 つのカラーマット信号、4 つの静止画、ブラック信号の中から、最大で 26 個の信号を割り当てることができます。

メモ

工場出荷時の割り当ては次表のとおりです。

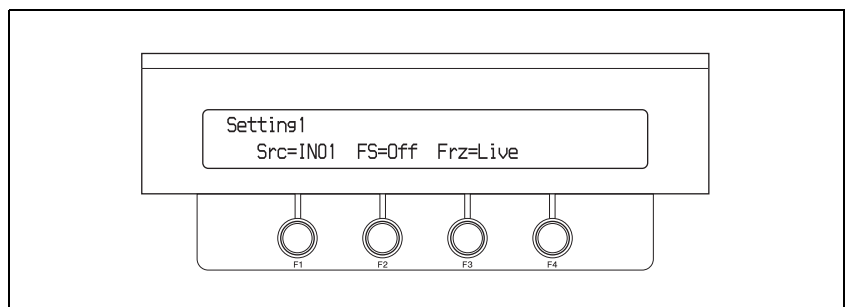
クロスポイントボタン	ビデオ信号	ビデオ信号（SHIFT ボタン併用時）
BLACK	ブラック信号	ブラック信号
1-4	SDI IN1 ～ SDI IN4 端子に接続されている入力信号	オプションの入力拡張ボードに接続されている信号（IN17 ～ IN20）
5-8	SDI IN5 ～ SDI IN8 端子に接続されている入力信号	オプションの入力拡張ボードに接続されている信号（IN21 ～ IN24）
9	オプションの入力拡張ボードに接続されている信号（IN9-12）	静止画 1
10		静止画 2
11		静止画 3
12		静止画 4
13	オプションの入力拡張ボードに接続されている信号（IN13-16）	カラーマット信号 1
14		カラーマット信号 2
15		カラーマット信号 3
16		カラーマット信号 4

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 INPUT ボタンを押す。

表示パネルに Input サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Setting 1（入力設定 1）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Setting1”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 **BKDF-901 使用時：**PRESET 選択ボタン列から信号を割り当てるボタンを選んで押す。

BKDF-902 使用時：M/E バス B 選択ボタン列から信号を割り当てるボタンを選んで押す。

SHIFT ボタンを押してから信号を割り当てるボタンを押すと、SHIFT ボタンを押さない場合と合わせて同じボタンに 2 つの信号を割り当てることができます。

5 F1 つまみを回して信号を選択する。

各信号は 74 ページで設定された名前でメニュー画面に表示されます。
選択した信号がボタンに割り当てられます。

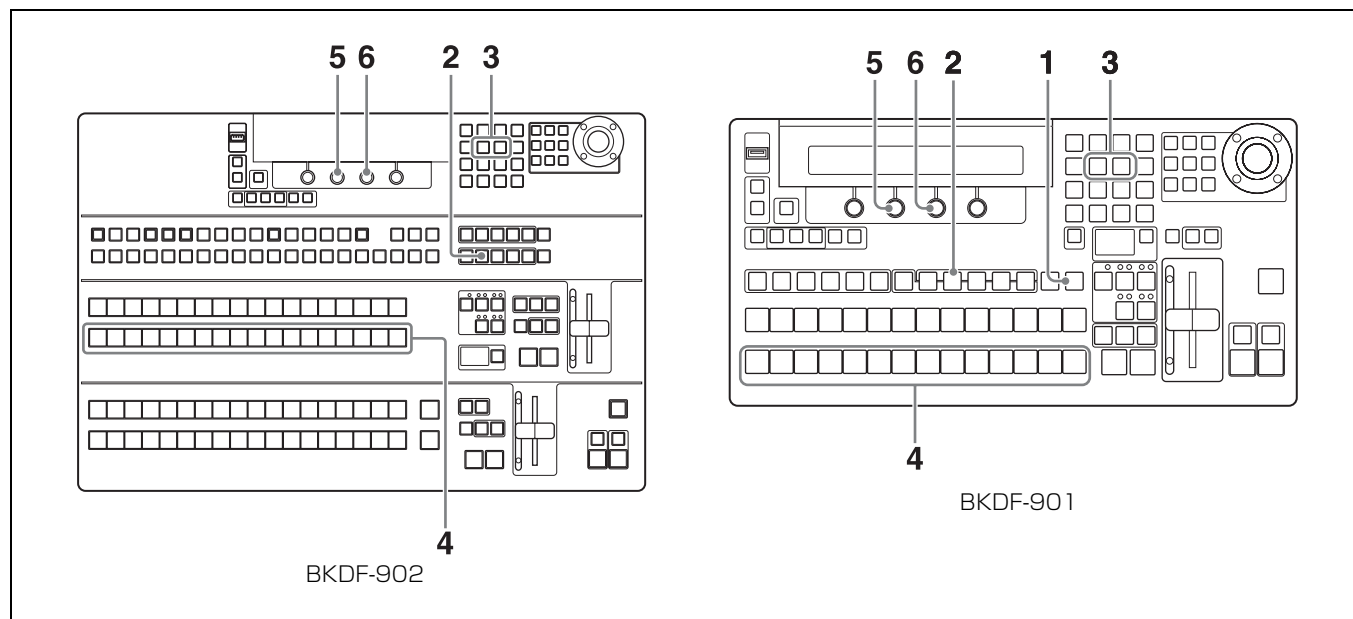
6 手順 **4**、**5** を繰り返し、他のボタンへの割り当てを行う。

内蔵のフレームシンクロナイザーを使用する

本機の各入力端子（オプションの入力拡張ボードを含む）にはフレームシンクロナイザーが搭載されています。この機能を有効にすると、信号間の同期が取れていない映像信号も入力することができます。
また、各入力のフレームシンクロナイザー用メモリーを利用して、入力信号から静止画をキャプチャーし、通常の映像入力と切り換えて使用することができます。

ご注意

SDI 信号（SDSDI または HDSDI）を入力して、アンシラリーデータの出力設定（89 ページ）を On にしている場合は、その入力チャンネルのフレームシンクロナイザーを有効にすると、アンシラリーデータが出力されなくなります。アンシラリーデータを出力する場合は、フレームシンクロナイザーを Off にしてください。

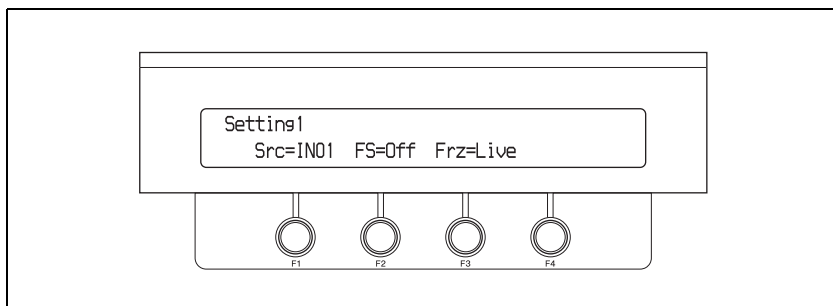
フレームシンクロナイザーを有効にするには

1 **BKDF-901 使用時**：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 INPUT ボタンを押す。

表示パネルに Input サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Setting 1（入力設定 1）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Setting1”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 **BKDF-901 使用時：**設定を行う入力が割り当てられた PRESET 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた入力（77 ページ参照）へ設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから PRESET 選択ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：M/E バス B 選択ボタン設定を行う入力が割り当てられた M/E バス B 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた入力（77 ページ参照）へ設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから M/E バス B 選択ボタンを押す。

5 F2 つまみを回して“On”を選択し、フレームシンクロナイザー用メモリーを有効にする。

ご注意

Off を選択した場合はフレームシンクロナイザー用メモリーが無効になります（手順 **6** の設定も無効になります）。

6 F3 つまみを回して、“Live”を選択する。

入力される映像信号にフレームシンクロナイザーが設定されます。

ご注意

Live 以外の項目を選択すると、入力信号から静止画をキャプチャーして使用する場合の設定になります。詳しくは「入力信号から静止画をキャプチャーして使用するには」（80 ページ）をご覧ください。

7 必要に応じて手順 **4** ～ **6** を繰り返し、他の入力への設定を行う。

入力信号から静止画をキャプチャーして使用するには

「フレームシンクロナイザーを有効にするには」（79 ページ）の手順 **6** で Live 以外の項目を選択し、静止画のキャプチャーおよび出力設定を行います。設定内容は下記のとおりです。

Frm：入力された映像信号からフレーム画像をキャプチャーして使用する場合
Even：入力された映像信号からフィールド画像（偶数フィールド）をキャプチャーして使用する場合
Odd：入力された映像信号からフィールド画像（奇数フィールド）をキャプチャーして使用する場合

ご注意

- 静止画は Frm、Even、Odd のいずれかを選択した時点での、フレームまたはフィールド画像がキャプチャーされます。
- アップコンバートされた入力信号（81 ページ参照）から静止画をキャプチャーする場合は、Frm 以外は選択できません。
- 入力信号からキャプチャーした静止画を保存するには、いったんその静止画をプログラム出力する必要があります。方法について詳しくは 121 ページをご覧ください。
- 各入力に静止画をダウンロードした場合（120 ページ参照）、その入力のフレームシンクロナイザーモードは自動的に On に設定され、同時に出力内容も Frm に設定されます。静止画をダウンロードした後は必要に応じて設定を変更してください。

アップコンバート入力を設定する

オプションの入力拡張ボード BKDF-910 および BKDF-911 にはアップコンバーターが搭載されています。これらのボードを装着して、本機の映像フォーマットが HD 信号に設定（71 ページ）されているときに、SD フォーマットの映像信号を HD フォーマットにアップコンバート入力する場合の変換モードを設定します。

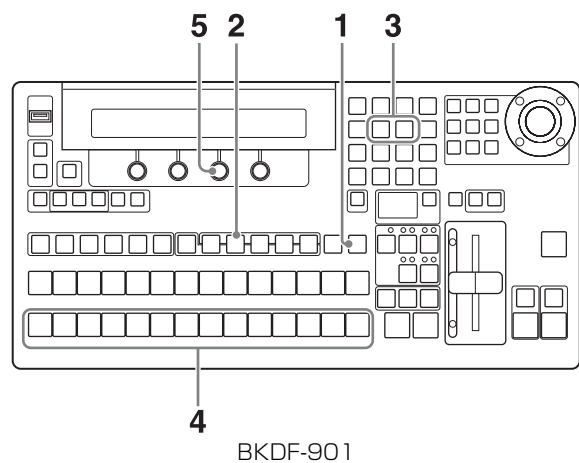
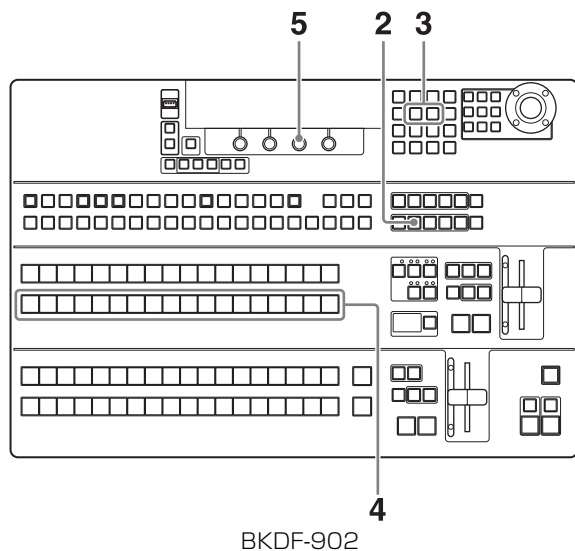
◆ BKDF-910 および BKDF-911 について、詳しくは 32 ページ をご覧ください。また取り付け方法について、詳しくは 39 ページをご覧ください。

ご注意

- アップコンバーターは本機の映像フォーマットの設定（71 ページ）が HD 信号の場合のみ設定できます。
- 映像フォーマットを HD から SD に切り換えた場合、各入力チャンネルのアップコンバーター設定は自動的に無効（OFF）になります。映像フォーマットを再び HD に戻すときは、改めてアップコンバーターの設定を行ってください。
- 各入力拡張ボード上の入力チャンネルで、アップコンバーターを装備しているものは次表のとおりです。

入力拡張ボード	装備されている入力
4 SDI 入力ボード BKDF-910	SDI IN1 および SDI IN2 入力
2 SD ビデオ入力ボード BKDF-911	各入力

◆ 各入力拡張ボード取り付け後の入力表示で、アップコンバーターが搭載されているチャンネルの番号について、詳しくは 39 ページをご覧ください。

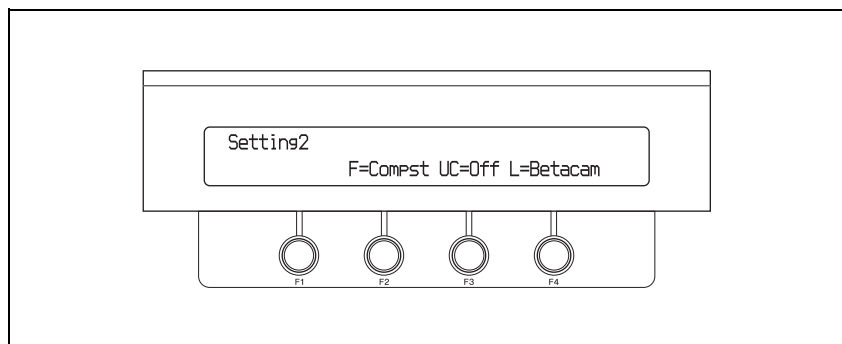
- アップコンバーターは入力チャンネルごとに異なる設定が可能です。ただし BKDF-910 ではチャンネル個別に無効にすることはできません。いずれか一方のチャンネルでアップコンバーターを無効にすると、もう一方のチャンネルも自動的に無効になります。
- BKDF-911 では、映像フォーマットが HD の場合にアップコンバーターを無効にすることはできません。
- 図柄の細かい映像（噴水の水しぶきなど）をアップコンバートした場合は、映像がぼやける場合があります。
- 本機の標準入力端子（SDI IN1 ～ SDI IN8）には、アップコンバーターは搭載されていません。

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 INPUT ボタンを押す。

表示パネルに Input サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Setting 2（入力設定 2）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Setting2”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 **BKDF-901 使用時：**設定を行う入力が割り当てられた PRESET 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた入力（77 ページ参照）に設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから PRESET 選択ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：設定を行う入力が割り当てられた M/E バス B 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた入力（77 ページ参照）に設定する場合は、SHIFT ボタンを押して M/E バス B 選択ボタンを押す。

5 F3つまみを回してアップコンバート入力時の変換モードを設定する。

4:3：アスペクト比4:3で入力（画面の左右に黒味を付ける）
4:3BGS：アスペクト比4:3で入力（画面の左右に静止画を付ける。その入力にダウンロードされた静止画ファイル（HDTVサイズ）の両サイドが付加される）。
SQ：スクイーズ映像として入力
LB：レターボックス映像として入力
Off：アップコンバートしない

ご注意

- スチルストアメモリーから各入力へ静止画をダウンロードする方法について、詳しくは120ページをご覧ください。
- 4:3BGS選択時はHDTVサイズの静止画をダウンロードしてください。画像がダウンロードされていない場合やSDTVサイズの静止画がダウンロードされている場合は、画面の左右は正常に表示されません。

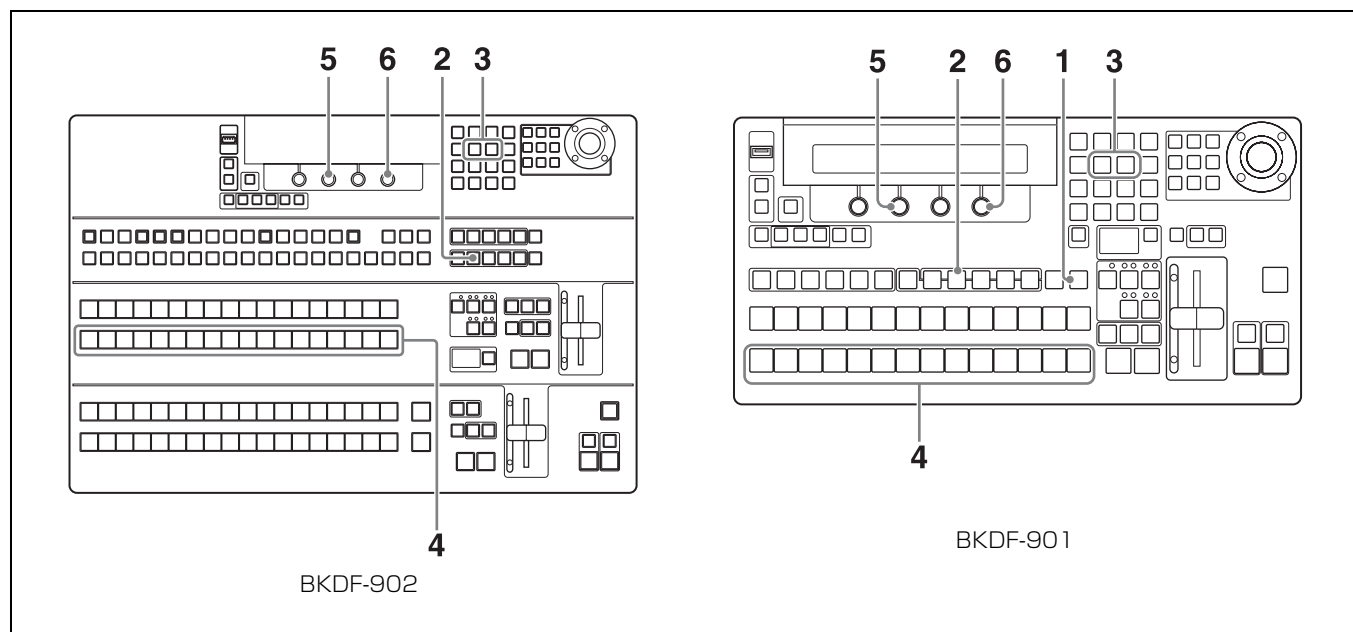
第3章 準備

アナログ入力信号を設定する

オプションの2 SDビデオ入力ボードBKDF-911の使用時に、入力するアナログ信号を設定します。

◆ BKDF-911について、詳しくは32ページをご覧ください。また取り付け方法について、詳しくは39ページをご覧ください。

ご注意

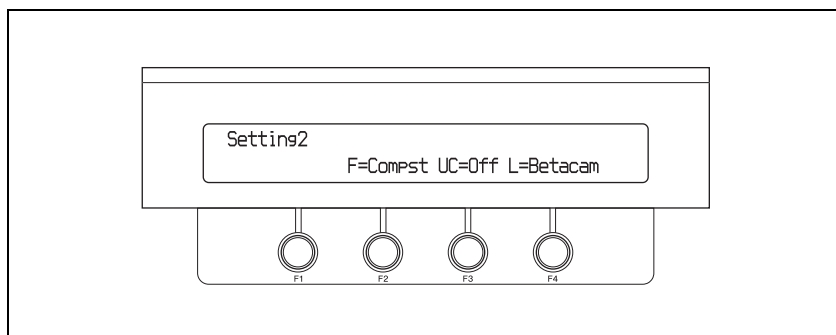
この設定にかかわらず、BKDF-911のCOMP端子にはSDアナログコンポジット信号のみ入力できます。

1 **BKDF-901使用時**：DME/SETUP部のSHIFTボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902使用時：手順**2**に進む。

2 INPUTボタンを押す。

表示パネルにInputサブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Setting 2（入力設定2）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の◁、▷ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Setting2”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 **BKDF-901使用時**：設定を行うアナログ入力が割り当てられたPRESET選択ボタンを押す。
SHIFTボタンを使用して割り当てられたアナログ入力（77ページ参照）に設定する場合は、SHIFTボタンを押してからPRESET選択ボタンを押す。

BKDF-902使用時：設定を行うアナログ入力が割り当てられたM/EバスB選択ボタンを押す。
SHIFTボタンを使用して割り当てられたアナログ入力（77ページ参照）に設定する場合は、SHIFTボタンを押してM/EバスB選択ボタンを押す。

5 F2つまみを回して、入力する信号の種類を選択する。

Compst：アナログコンポジット信号
Y/CB/CR：アナログコンポーネント（色差）信号

ご注意

- アナログHDコンポーネント信号は入力できません。
- 入力する信号と、各入力チャンネルに割り当てられる番号（39ページ）は以下のとおりです。

手順5の設定	BKDF-911 の端子名称	入力信号	BKDF-911 の取り付け位置とチャンネル番号			
			下段のトレイ		上段のトレイ	
			左	中央	左	中央
Compst	COMP/Y	コンポジット信号	IN09	IN13	IN17	IN21
	B-Y a)	-	-	-	-	-
	R-Y a)	-	-	-	-	-
	COMP	コンポジット信号	IN10	IN14	IN18	IN22
Y/CB/CR	COMP/Y	輝度（Y）信号	IN09	IN13	IN17	IN21
	B-Y	色差（B-Y）信号				
	R-Y	色差（R-Y）信号				
	COMP	コンポジット信号	IN10	IN14	IN18	IN22

a) 端子が無効になる

6 手順**5**でY/CB/CRを選択した場合は､F4つまみを回して入力するコンポーネント信号のレベルを設定する。

Betacam：ベータカムレベル
SMPTE：SMPTEレベル

ご注意

手順**6**は本機の映像フォーマット（71ページ）が525/59、720/59、1080/59のいずれかに設定されている場合のみ設定できます。

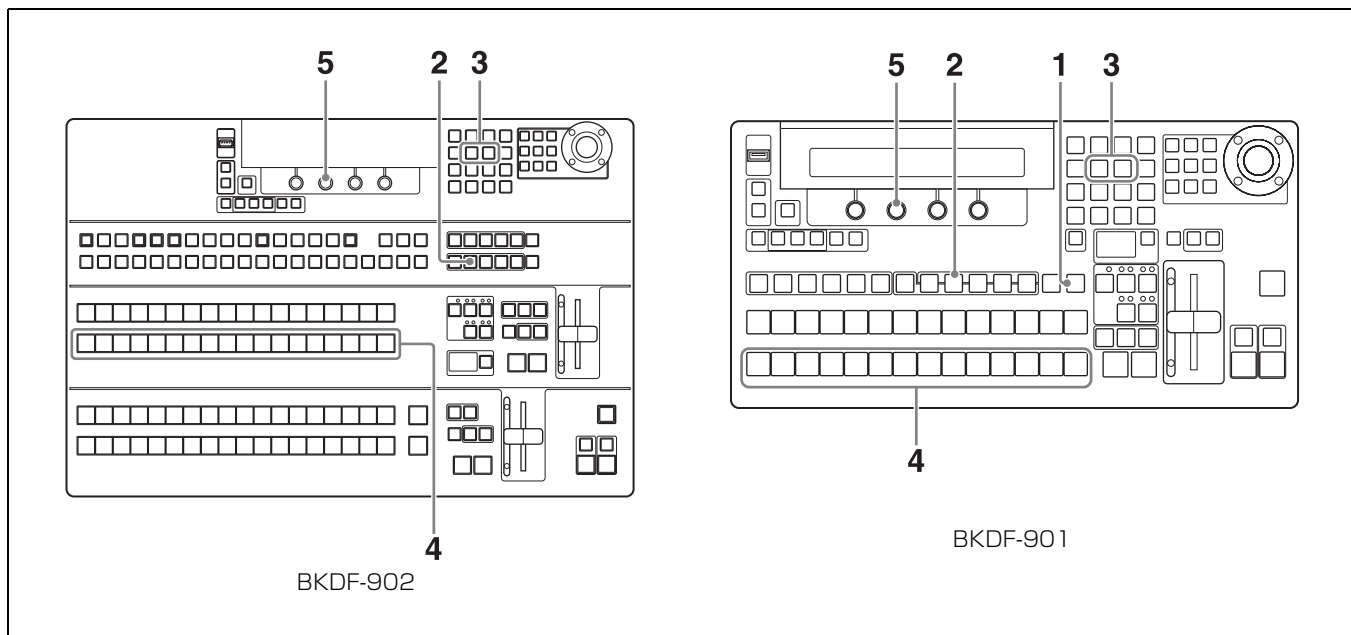
DVI入力信号を設定する

オプションの2 DVI入力ボードBKDF-912の使用時に、入力するDVI信号の画面サイズとアスペクト比の変換モードを設定します。

◆ BKDF-912について、詳しくは32ページをご覧ください。また取り付け方法について、詳しくは39ページをご覧ください。

ご注意

入力するDVI信号の解像度は、本機の映像フォーマットの設定（71ページ）に応じて次表のいずれかに設定してください。表以外の解像度では正常な画像が得られない場合があります。

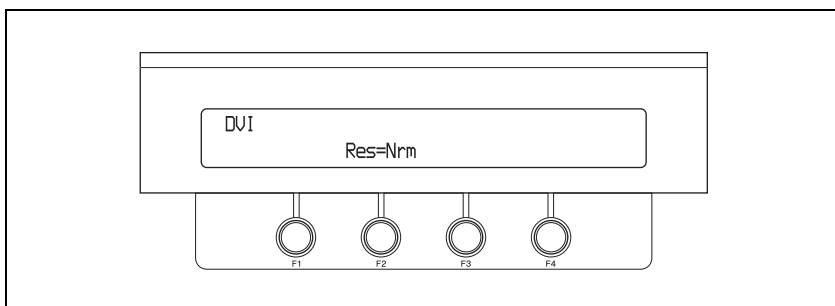
映像フォーマットの設定	入力DVI信号の解像度
525/59または625/50	VGA（640 × 480） SVGA（800 × 600） XGA（1024 × 768）
720/50または720/59	XGA（1024 × 768） SXGA（1280 × 1024） WXGA（1280 × 768）
1080/50または1080/59	XGA（1024 × 768） SXGA（1280 × 1024） WXGA（1280 × 768） UXGA（1600 × 1200） WSXGA（1680 × 1050） WUXGA（1920 × 1200）

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 INPUT ボタンを押す。

表示パネルに Input サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

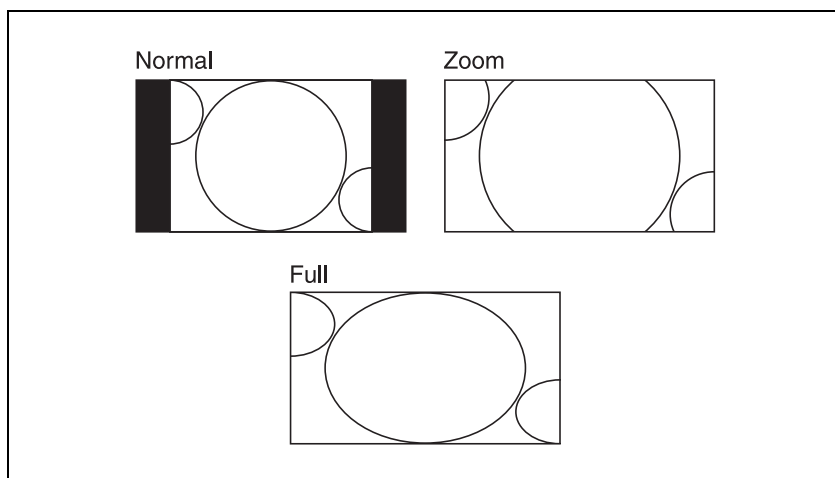
3 DVI（DVI 入力設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“DVI”と表示されます。既に表示されている場合は、この操作は不要です。

4 **BKDF-901 使用時：**設定を行う DVI 入力が割り当てられた PRESET 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた DVI 入力（77 ページ参照）に設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから PRESET 選択ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：設定を行う DVI 入力が割り当てられた M/E バス B 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた DVI 入力（77 ページ参照）に設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから M/E バス B 選択ボタンを押す。

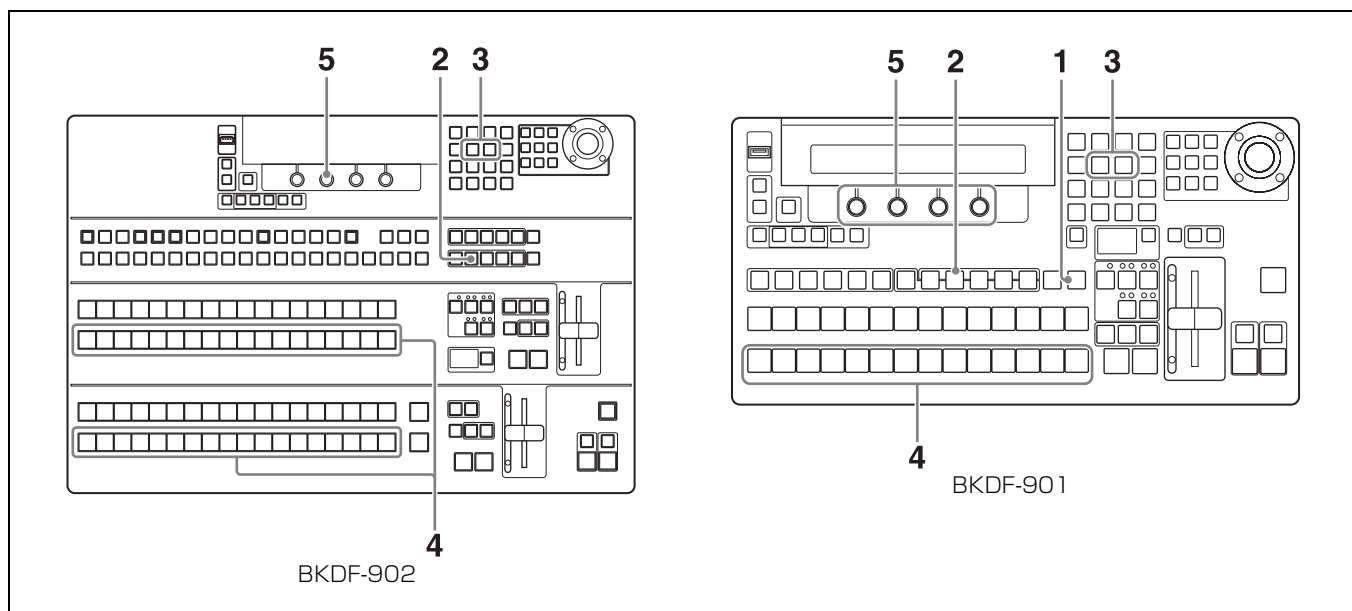
5 F2 つまみを回して、画面サイズおよびアスペクト比の変換モードを設定する。

Normal：画面サイズ、アスペクト比とも変換しない
Zoom：アスペクト比 16:9 の画面の横幅に合わせて、画面サイズを拡大させる (縦横の拡大率は同じ)
Full：アスペクト比 16:9 の画面に合わせて､画像のすべてのエリアが表示されるように画面サイズを変化させる (変化率が画面の縦と横で異なる)

手順 5 の設定内容と画面の変換イメージ

ご注意

本機の映像フォーマットが HD 信号（71 ページ）に設定されているとき、Normal を選択すると画面の上下左右に黒味が付きます。ただし UXGA または WUXGA の入力映像では、画面の上下はカットされます。また Zoom を選択している場合はすべての映像で画面の上下がカットされます（カットされる量は画面サイズによって異なります）。

入力信号を調整する

入力信号の各種レベル調整を行います。

1 **BKDF-901 使用時**：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

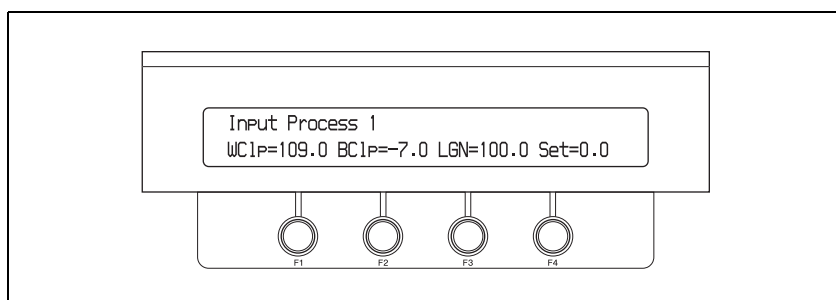
BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 INPUT ボタンを押す。

表示パネルに Input サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 調整する内容により、Input Process1 または Input Process2 サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに"Input Process1"または"Input Process2"と表示されます。いずれの場合もすでに表示されているときは、この操作は不要です。

（Input Process1 の表示例）

4 **BKDF-901 使用時**：設定を行う入力が割り当てられた PRESET 選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた入力（77 ページ参照）へ設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから PRESET 選択ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：設定を行う入力が割り当てられ M/E バス B 選択ボタンまたは PRESET バス選択ボタンを押す。
SHIFT ボタンを使用して割り当てられた入力（77 ページ参照）へ設定する場合は、SHIFT ボタンを押してから M/E バス B 選択ボタンまたは PRESET バス選択ボタンを押す。

5 F1 ～ F4 つまみを回して設定を行う。

各サブメニューの設定内容および、つまみとパラメーターの対応は次表のとおりです。

Input Process1 サブメニュー

つまみ	パラメーター	意味	意味設定値
F1	WClp	ホワイトクリップレベルを設定する	50.0 ～ 109.0
F2	BClp	ブラッククリップレベルを設定する	− 7.0 ～ 50.0
F3	LGN	輝度信号のゲインを設定する	0.00 ～ 200.00
F4	Set	ブラック信号のレベルを調整する	0.0 ～ 100.0

Input Process2 サブメニュー

つまみ	パラメーター	意味	意味設定値
F1	CClp	クロマ信号のクリップレベルを設定する	50.0 ～ 111.0

つまみ	パラメーター	意味	意味設定値
F2	CGN	クロマ信号のゲインを設定する	0.00 ～ 200.00
F3	H Phase Trim [a)]	水平位相を調整する	－ 4 ～ 4
F4	Hue	色相を調整する	0.0 ～ 359.5

a) 2 SD ビデオ入力ボード BKDF-911 を取り付けている場合のみ有効

出力信号に関する設定を行う

AUX 出力への出力信号を選択する

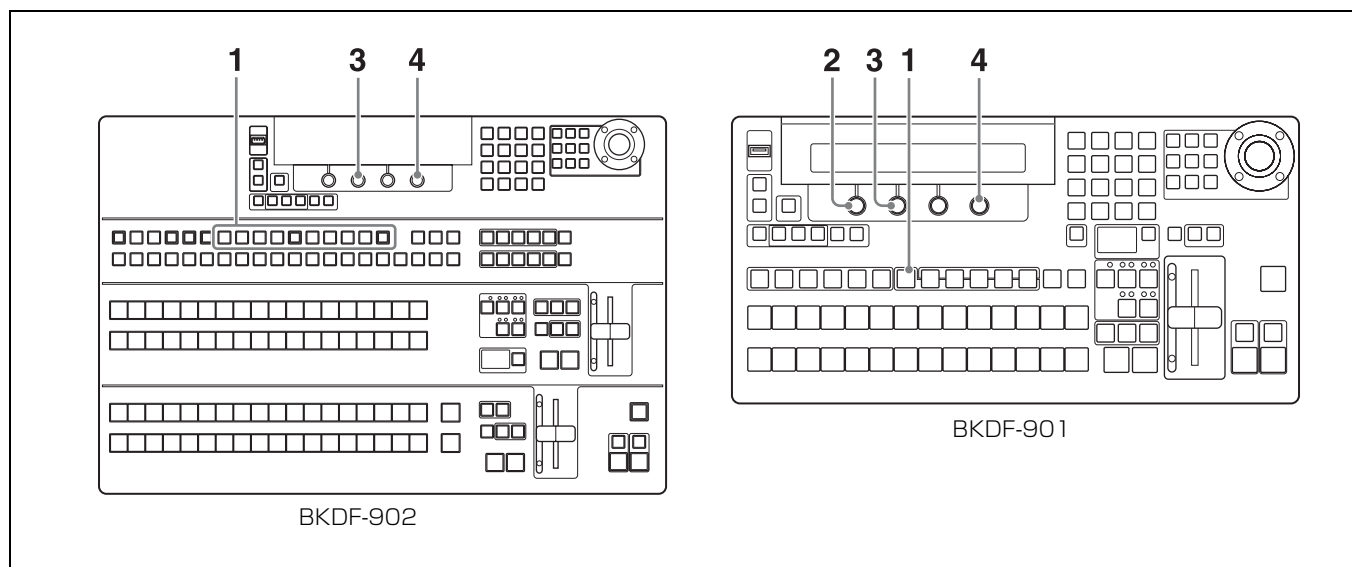
本機は標準装備している 4 つのビデオ出力（PGM1/2、AUX1/2）に加えて、オプションの出力ボードの追加により、最大で 12 のビデオ出力が使用できます。

メモ

AUX1 および AUX2 出力と出力拡張ボード（SDI、SD ビデオ、DVI）の出力には、入力信号や内部で処理された信号のほか、プログラム出力を割り当てることができます。
また、オプションのマルチビューアーボード BKDF-950 を装着している場合、これらの出力端子にマルチビュー出力を割り当てることもできます。

入力が SDI 信号（HD-SDI および SD-SDI）の場合は、信号に重畳されている音声やタイムコードなどのアンシラリーデータについて、出力のオン／オフを選択できます。

ご注意

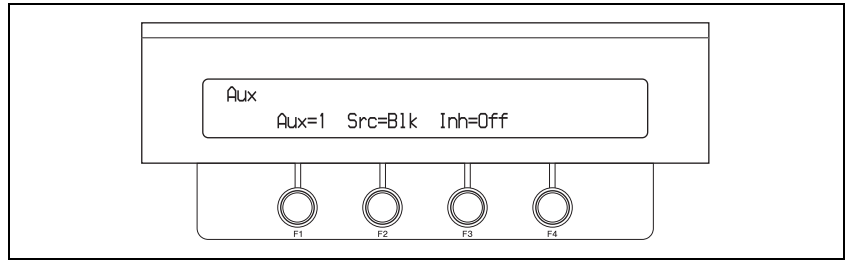
PGM1 および PGM2 出力からの出力内容は変更できません。

1 **BKDF-901 使用時：**AUX ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：AUX1 ～ AUX10 ボタンのいずれかを押す。

ご注意

AUX3 ～ AUX10 ボタンは、装着されている出力拡張ボード上の各チャンネルに対応したもののみ有効になります。また、出力拡張ボード BKDF-961 およ

び BKDF-962 の使用時は、無効になる出力チャンネル番号があります。詳しくは 39 ページをご覧ください。

表示パネルに Aux（AUX 出力割り当て設定）サブメニューが表示されます。

2 **BKDF-901 使用時：**F1 つまみを回して AUX1 ～ AUX10 から出力を選択する。

BKDF-902 使用時：手順 **3** に進む。

ご注意

AUX3 ～ AUX10 はオプションの出力拡張ボードを装着している場合のみ選択できます。詳しくは 39 ページをご覧ください。

3 F2 つまみを回して、割り付ける信号を選択する。

BLK：ブラック信号
IN01 ～ IN24：各入力映像
STL01 ～ STL04：プロセッサーユニット内部に保存されている静止画 1 ～ 4
MAT1 ～ MAT4：カラーマット信号 1 ～ 4
MV1 ～ MV2：マルチビュー出力
PGM：プログラム出力
PVW：プレビュー出力
CLN：クリーン出力（ダウンストリームキーなしのプログラム出力）
KOut：キー出力
MPGM：M/E の出力（BKDF-902 使用時のみ）
MPVW：M/E のプレビュー出力（BKDF-902 使用時のみ）

メモ

- 手順 **3** の後で F3 つまみを回して Inh（Inhibit）項目を On に設定すると、AUX 出力の信号をコントロールパネルから変更できなくなります。この場合は別売の AUX BUS リモートコントローラーによる外部制御のみ可能になります。
- マルチビュー出力時の画面設定について、詳しくは 97 ページをご覧ください。

ご注意

- IN09 ～ IN24 はオプションの入力拡張ボードを装着している場合に、その装着位置に応じたものが表示されます。詳しくは 39 ページをご覧ください。
- 入力信号や内部信号の表示名を変更している場合（74 ページ参照）は、その名前が表示されます。

4 HD-SDI信号またはSD-SDI信号を入力している場合は、F4つまみを回して入力信号中のアンシラリーデータ（音声、タイムコードなど）を映像とともに出力する／しないを選択する。

Off：入力信号中のアンシラリーデータを出力しない
On：入力信号中のアンシラリーデータを出力する

ご注意

アンシラリーデータを出力する場合は、フレームシンクロナイザー（79ページ）をOffにしてください。この場合、入力映像から静止画をキャプチャーする機能（80ページ）も使用できなくなります。

ダウンコンバート出力を設定する

オプションの出力拡張ボードBKDF-960およびBKDF-961にはダウンコンバーターが搭載されています。これらのボードを装着して、本機の映像フォーマットがHD信号に設定（71ページ）されているときに、HDフォーマットの映像信号をSDフォーマットの映像信号にダウンコンバート出力するときの変換モードを設定します。

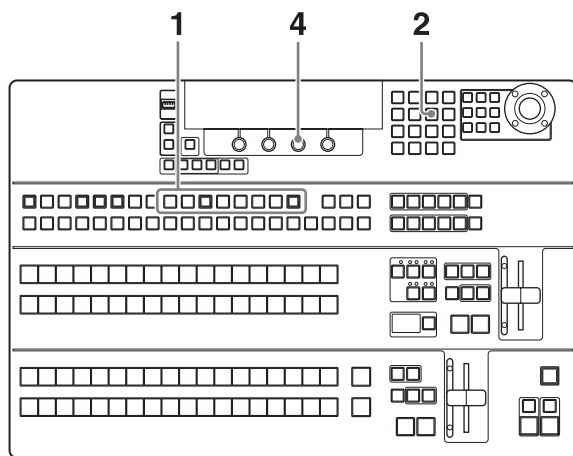
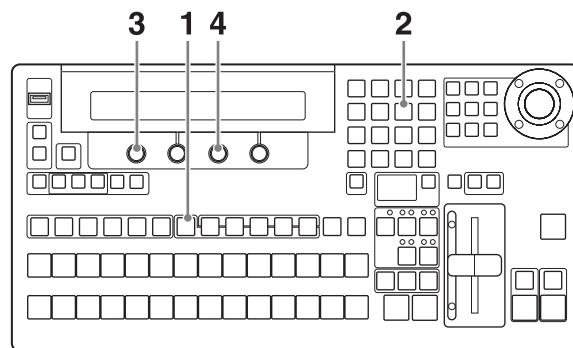
◆ BKDF-960およびBKDF-961について、詳しくは32ページをご覧ください。また取り付け方法について、詳しくは39ページをご覧ください。

ご注意

- ダウンコンバーターは本機の映像フォーマットの設定（71ページ）がHD信号の場合のみ設定できます。
- 映像フォーマットをHDからSDに切り換えた場合、各出力チャンネルのダウンコンバーター設定は自動的に無効（OFF）になります。映像フォーマットを再びHDに戻すときは、改めてダウンコンバーターの設定を行ってください。
- 各出力拡張ボード上の出力チャンネルで、ダウンコンバーターを装備しているものは次表のとおりです。

出力拡張ボード	装備されている出力
4 SDI出力ボードBKDF-960	SDI OUT1およびSDI OUT2出力
2 SDビデオ出力ボードBKDF-961	各出力

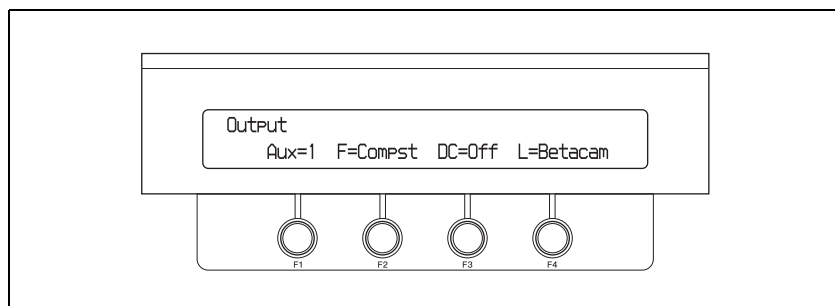
◆ 各出力拡張ボード取り付け後の出力表示で、ダウンコンバーターが搭載されているチャンネルの番号について、詳しくは39ページをご覧ください。

- ダウンコンバーターは出力チャンネルごとに異なる設定が可能です。ただしBKDF-961では、映像フォーマットがHDの場合にダウンコンバーターを無効にすることはできません。
- 本機の標準出力端子（PGM1、PGM2、AUX1、AUX2）には、ダウンコンバーターは搭載されていません。

1 **BKDF-901 使用時：**AUX ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：AUX3 ～ AUX10 ボタンのうち、設定を行う AUX 出力が割り当てられているものを押す。

表示パネルに Aux（AUX 出力割り当て設定）サブメニューが表示されます。

2 Output（出力詳細設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ▷ ボタンを押す。

表示パネルのサブメニュー名表示エリアに“Output”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

3 **BKDF-901 使用時：**F1 つまみを回して AUX3 ～ AUX10 のうち、設定を行う AUX 出力が割り当てられているものを選択する。

BKDF-902 使用時：手順 **4** に進む。

ご注意

AUX1 および AUX2 には、ダウンコンバーターは設定できません。

4 F3つまみを回してダウンコンバート出力時の変換モードを設定する

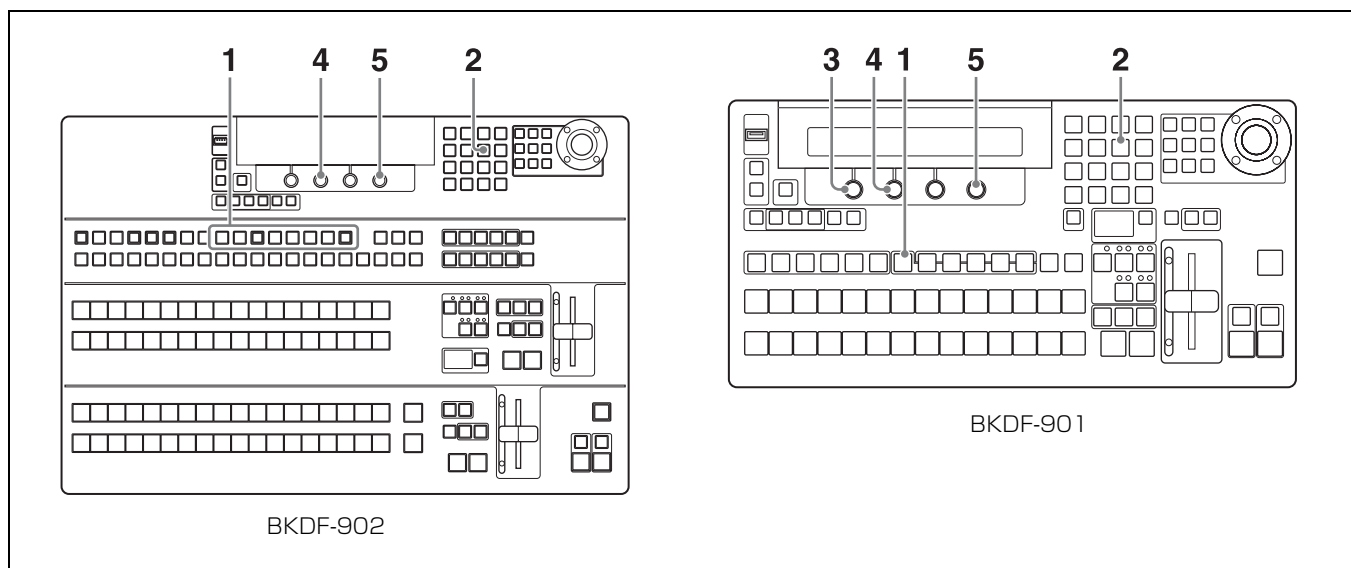
4:3：アスペクト比4:3で出力（エッジクロップ出力）
SQ：スクイーズ映像で出力
LB：レターボックス映像で出力
Off：ダウンコンバートしない

アナログ出力信号を設定する

オプションの2 SDビデオ出力ボードBKDF-961の使用時に、出力するアナログ信号を設定します。

◆ BKDF-961について、詳しくは32ページをご覧ください。また取り付け方法について、詳しくは39ページをご覧ください。

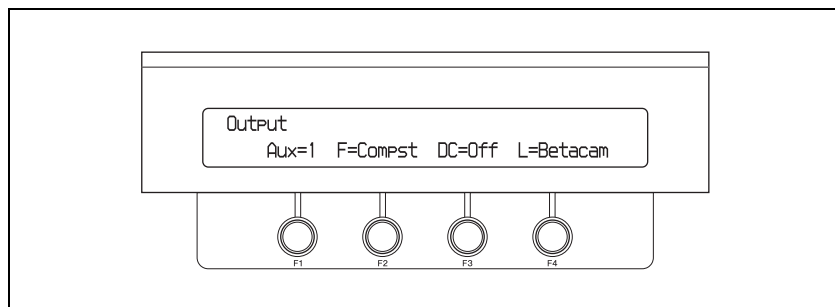
ご注意

この設定にかかわらず、BKDF-961のCOMP端子からは常にSDアナログコンポジット信号が出力されます。

1 **BKDF-901使用時**：AUXボタンを押す。

BKDF-902使用時：AUX3～AUX10ボタンのうち、アナログ出力が割り当てられているものを押す。

表示パネルにAux（AUX出力割り当て設定）サブメニューが表示されます。

2 Output（出力詳細設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の▷ボタンを押す。

表示パネルのサブメニュー名表示エリアに“Output”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

3 **BKDF-901 使用時：**F1つまみを回してAUX3～AUX10のうち、アナログ出力が割り当てられているものを選択する。

BKDF-902 使用時：手順**4**に進む。

4 F2つまみを回して、出力する信号の種類を選択する。

Compst：アナログコンポジット信号
Y/CB/CR：アナログコンポーネント（色差）信号
GBR/wSync：アナログコンポーネント（RGB）信号（G信号に同期信号を重畳）

ご注意

- アナログHDコンポーネント信号は出力できません。
- 接続する信号と、各入力チャンネルに割り当てられる番号（39ページ）は以下のとおりです。

手順4の設定	BKDF-961の端子名称	出力信号	BKDF-961の取り付け位置とチャンネル番号	
			下段のトレイ	上段のトレイ
			左	左
Compst	COMP/Y	コンポジット信号	AUX03	AUX07
	B-Y[a)]	–	–	–
	R-Y[a)]	–	–	–
	COMP	コンポジット信号	AUX04	AUX08
Y･CB/CR	COMP/Y	輝度（Y）信号	AUX03	AUX07
	B-Y	色差（B-Y）信号		
	R-Y	色差（R-Y）信号		
	COMP	コンポジット信号	AUX04	AUX08
GBR/wSync	COMP/Y	G（緑）信号（同期信号を重畳）	AUX03	AUX07
	B-Y	B（青）信号		
	R-Y	R（赤）信号		
	COMP	コンポジット信号	AUX04	AUX08

a) 端子が無効になる

5 手順**4**でY/CB/CRを選択した場合は、F4つまみを回して出力するコンポーネント信号のレベルを選択する。

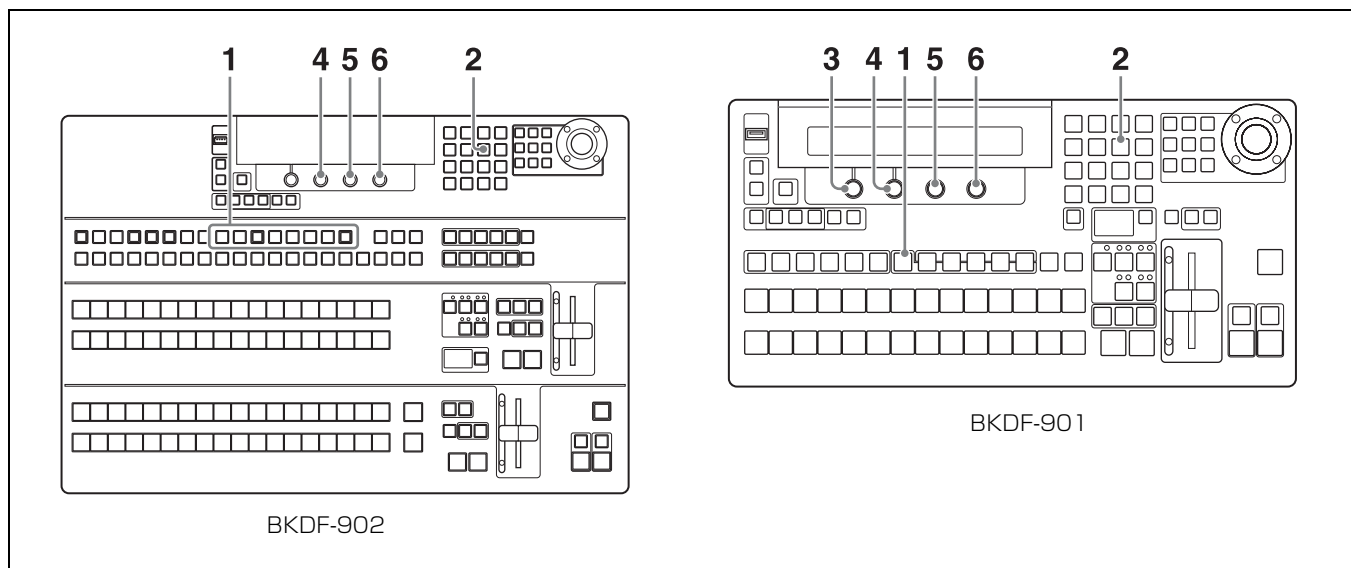
Betacam：ベータカムレベル
SMPTE：SMPTEレベル

ご注意

手順 **5** は本機の映像フォーマット（71 ページ）が 525/59、720/59、1080/59 のいずれかに設定されている場合のみ設定できます。

DVI 出力信号を設定する

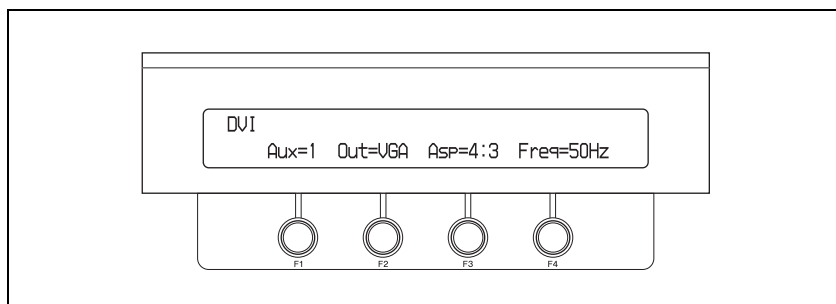
オプションの 2 DVI 出力ボード BKDF-962 の使用時に出力する DVI 信号の設定を行います。

◆ BKDF-962 について、詳しくは 32 ページをご覧ください。また取り付け方法について、詳しくは 39 ページをご覧ください。

1 **BKDF-901 使用時：**AUX ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：AUX03 ～ AUX10 ボタンのうち、DVI 出力が割り当てられているものを押す。

表示パネルに Aux（AUX 出力割り当て設定）サブメニューが表示されます。

2 DVI（DVI 出力設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“DVI”と表示されます。既に表示されている場合は、この操作は不要です。

3 **BKDF-901 使用時：**F1 つまみを回して AUX03 ～ AUX10 のうち、DVI 出力が割り当てられているものを選択する。

BKDF-902 使用時：手順 **4** に進む。

4 F2 つまみを回して次表のとおり出力信号を選択する。

パラメーター	出力信号	映像フォーマットの設定 ○ 設定可能　× 設定不可能（パラメーターが表示されない）		
		525/59　または 625/50	720/50　または 720/59	1080/50 または 1080/59
SVGA	SVGA 信号（800 × 600）	○	×	×
WXGA	WXGA 信号（1280 × 768）	×	○	×
SXGA	SXGA 信号（1280 × 1024）	×	○	○
UXGA	UXGA 信号（1600 × 1200）	×	×	○ a)
WSXGA	WSXGA 信号（1680 × 1050）	×	×	○
HDTV	フル HDTV サイズ（1920 × 1080）の信号	×	×	○
WUXGA	WUXGA 信号（1920 × 1200）	×	×	○ a)

a) デジタル信号のみ出力されます。アナログ信号は出力されません。

ご注意

- 映像フォーマットの設定（71 ページ）により、選択できないパラメーターがあります。
- HDTV を選択した場合、BKDF-962 のアナログ信号出力部からは色差コンポーネント信号（$Y/P_b/P_r$）が出力されます。その他のパラメーター（UXGA 、WUXGA を除く）では RGB 信号が出力されます。

5 手順 **4** で SXGA または UXGA を選択している場合は、F3 つまみを回して出力モードを設定する。

4:3：画面の両端をカットし、アスペクト比 4:3 で出力（エッジクロップ出力）
LB：レターボックス映像で出力

ご注意

4:3 選択時は、SXGA と UXGA とで画面両端のカット量が異なります。

6 F4 つまみを回して、出力先のシステムフォーマットを設定する。

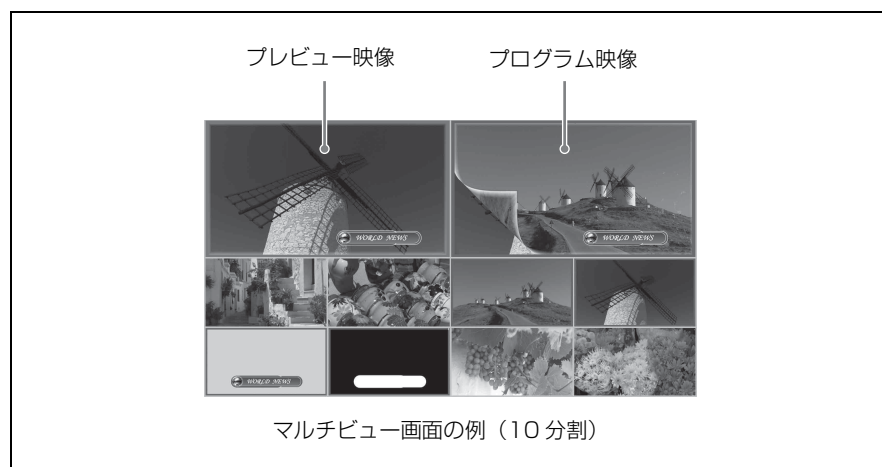
50Hz：出力先のシステムフォーマットが 50Hz の場合
60Hz：出力先のシステムフォーマットが 60Hz の場合

ご注意

50Hz は本機の映像フォーマット（71 ページ）が 625/50、720/50、1080/50 のいずれかに設定されている場合のみ選択できます。また、設定は BKDF-962 から出力されるデジタル信号にのみ反映されます。

マルチビュー出力を設定する

オプションのマルチビューアーボード BKDF-950 を使うと、プロセッサーユニットに接続したビデオモニターで複数の入力映像やプログラム映像、プレビュー映像を同時に確認することができ、画像の選択時に便利です。

マルチビュー画面の例（10 分割）

最大で 2 枚の BKDF-950 を装着し、MV1 Window および MV2 Window サブメニューで、ボードごとに出力パターンを設定することができます。
また、子画面のタイトル表示位置やサイズを変更したり、プログラムおよびプレビュー出力やその構成要素（選択中の入力やキー信号等）が割り付けられた子画面に枠線を付けることができます。

◆ BKDF-950 の詳細および取り付け方法について、詳しくは 46 ページをご覧ください。

ご注意

BKDF-950を装着していない場合は、MV1 WindowおよびMV2 Windowサブメニューは設定できません。

分割タイプや各子画面への出力映像を設定するには

1 **BKDF-901使用時：**DME/SETUP部のSHIFTボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902使用時：手順**2**に進む。

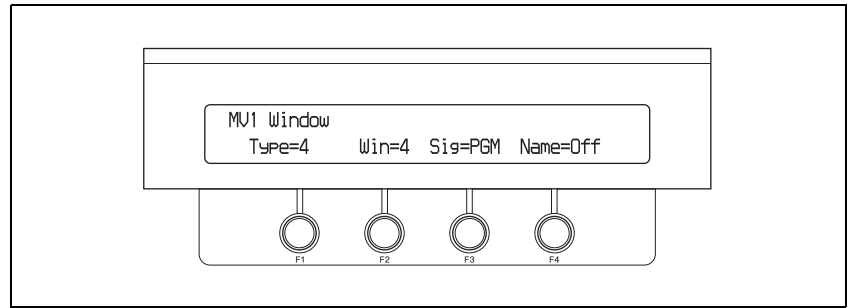
2 MVボタンを押す。

表示パネルにMV（マルチビュー出力設定）サブメニュー内のサブメニュー項目が表示されます。

3 MV1 WindowまたはMV2 Windowサブメニューが表示されるまで、テンキー部の◁、▷ボタンを押す。

設定を行うBKDF-950に応じて、サブメニュー表示エリアに次表のとおり表示されます。いずれの場合もすでに表示されているときは、この操作は不要です。

サブメニュー（サブメニュー名表示エリアの表示）	内容
MV1 Window	MV1ソケットに装着したBKDF-950について、設定を行う場合
MV2 Window	MV2ソケットに装着したBKDF-950について、設定を行う場合

（MV1 Window の表示例）

ご注意

MV1 Window および MV2 Window サブメニューは、BKDF-950 をいずれか一方のソケットに装着している場合でも、ともに表示されますが、装着していないほうのスロットに対応したサブメニューで行った設定内容は反映されません。

4 F1 つまみを回してマルチビュー分割表示のタイプを設定する。

4、10、16 分割から選択できます。

5 F2 つまみを回して設定を行う子画面の番号を選択する。

手順 **4** で設定した分割表示の画面数に応じて、1 ～ 16 の番号から選択します。

◆ マルチビュー画面の分割表示と子画面番号について詳しくは、100 ページをご覧ください。

6 F3 つまみを回して子画面に出力する映像を設定する。

BLK：ブラック信号
IN 01 ～ IN 24：各入力映像
STL1 ～ STL4：プロセッサーユニット内部に保存されている静止画 1 ～ 4
MAT1 ～ MAT4：カラーマット信号 1 ～ 4
PGM：プログラム出力
PVW：プレビュー出力
CLN：クリーン出力（ダウンストリームキーなしのプログラム出力）
KOut：キー信号
MPGM：M/E の出力（BKDF-902 使用時のみ）
MPVW：M/E のプレビュー出力（BKDF-902 使用時のみ）

ご注意

- IN09 ～ IN24 はオプションの入力拡張ボードを装着している場合に、その装着位置に応じたものが表示されます。詳しくは 39 ページをご覧ください。
- 入力信号や内部信号の表示名を変更している場合（74 ページ参照）は、その名前が表示されます。

7 手順 **5**、**6** を繰り返して、ほかの子画面の設定を行う。

8 F4 つまみを回して、子画面のタイトルを表示する／しないを設定する。

On：表示する
Off：表示しない

ご注意

- 手順 **8** の設定はすべての子画面に反映されます。子画面ごとにタイトル表示を設定することはできません。
- マルチビュー出力の分割タイプを変更すると、子画面のタイトル表示は自動的に Off になります。子画面のタイトルを表示する場合は、あらためて On に設定してください。

マルチビュー画面の分割表示タイプと子画面番号

TYPE4

1	2
3	4

TYPE10

1		2	
3	4	5	6
7	8	9	10

TYPE16

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

子画面タイトルの表示位置やサイズを調整するには

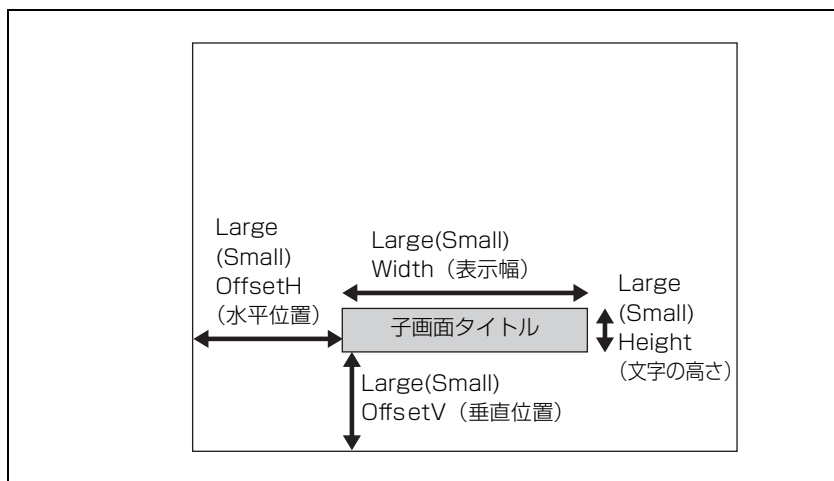
1 「信号名表示を変更する」（74 ページ）の手順 **1** ～ **6** を行い、コントロールパネルから出力されたリストファイル（dfs900.ini）をコンピューターに読み込む。

2 メモ帳などのテキストエディターを使って、dfs900.ini の内容のうち "[MVParam]" に続く各パラメーターの、イコールより後の数値を書き換える。

パラメーター	説明	設定値
LargeOffsetV	サイズの大きい子画面での、表示位置（縦方向）を設定する	0 ～ 50
LargeOffsetH	サイズの大きい子画面での、表示位置（横方向）を設定する	0 ～ 50
LargeWidth	サイズの大きい子画面での、表示幅を設定する	0 ～ 50
LargeHeight	サイズの大きい子画面での、文字の高さを設定する	0 ～ 50
SmallOffsetV	サイズの小さい子画面での、表示位置（縦方向）を設定する	0 ～ 25
SmallOffsetH	サイズの小さい子画面での、表示位置（横方向）を設定する	0 ～ 25
SmallWidth	サイズの小さい子画面での、表示幅を設定する	0 ～ 25
SmallHeight	サイズの小さい子画面での、文字の高さを設定する	0 ～ 25
HalfMatte	信号名表示に背景（半透明の黒い四角形）を入れる。	**ON**：背景を入れる **OFF**：背景を入れない

ご注意

ここでの設定はサイズが同じすべての子画面に反映されます。子画面ごとに表示位置を設定することはできません。

タイトル表示位置と各パラメーターについて

3 USB メモリーにパラメーターを書き換えたファイルを上書き保存し、再度 USB MEMORY 端子に差し込む。

4 「信号名表示を変更する」の手順 **2** ～ **4** を繰り返して Signal サブメニューを表示させ、F4 つまみを 1 秒以上押す。

更新されたファイルが本機に読み込まれます。

ご注意

この操作を行っただけでは、子画面のタイトルは表示されません。引き続き手順 **5** の操作を行ってください。

5 「分割タイプや各子画面への出力映像を設定するには」（98 ページ）の手順 **1** ～ **3** を行って MV1 サブメニューまたは MV2 サブメニューを表示させ、手順 **8** を行って各子画面のタイトルを表示するように設定する。

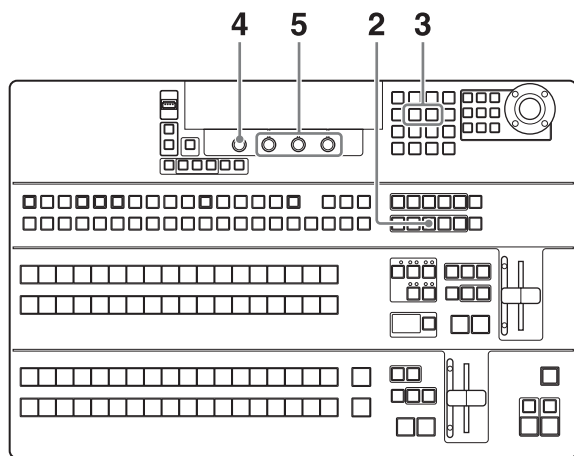
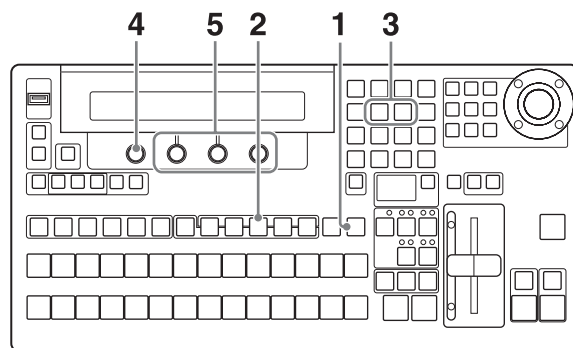
子画面に枠線を付けるには

プログラムおよびプレビュー出力やその構成要素（選択中の入力やキー信号等）が割り付けられた子画面に、枠線を付けることができます。

メモ

- 工場出荷時の枠線色の設定は次のとおりです。

子画面の出力内容	枠線の色
プログラム出力、および画面の構成要素	赤
プレビュー出力、およびその構成要素	緑

- プログラム出力およびプレビュー出力で画面の構成要素が共通の場合は、プログラム出力の枠線色が優先されます。

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

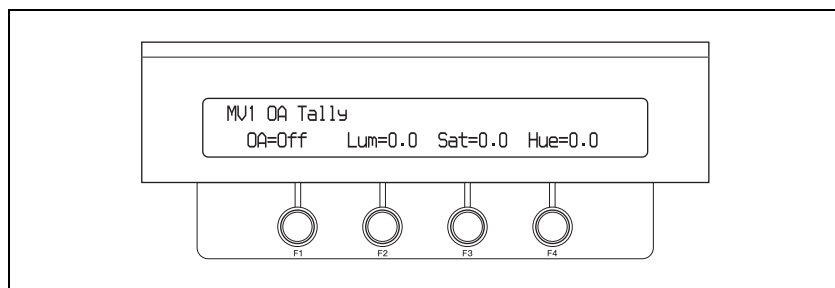
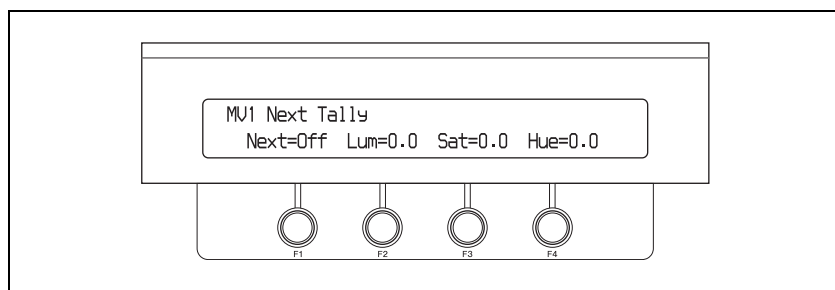
2 MV ボタンを押す。

表示パネルに MV（マルチビュー出力設定）サブメニュー内のサブメニュー項目が表示されます。

3 枠線を付ける画面ごとに次表のサブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

いずれの場合もすでに表示されているときは、この操作は不要です。

サブメニュー（サブメニュー名表示エリアの表示）	内容
MV1 OA Tally	MV1 ソケットに装着した BKDF-950 について、マルチビュー子画面のうち、プログラム出力およびその構成内容が割り付けられた子画面に枠線を付ける場合
MV1 Next Tally	MV1 ソケットに装着した BKDF-950 について、マルチビュー子画面のうち、プレビュー出力およびその構成内容が割り付けられた子画面に枠線を付ける場合
MV2 OA Tally	MV2 ソケットに装着した BKDF-950 について、マルチビュー子画面のうち、プログラム出力およびその構成内容が割り付けられた子画面に枠線を付ける場合
MV2 Next Tally	MV2 ソケットに装着した BKDF-950 について、マルチビュー子画面のうち、プレビュー出力およびその構成内容が割り付けられた子画面に枠線を付ける場合

（MV1 OA Tally の表示例）

（MV1 Next Tally の表示例）

4 F1 つまみを押して、枠線を付ける／付けないを選ぶ。

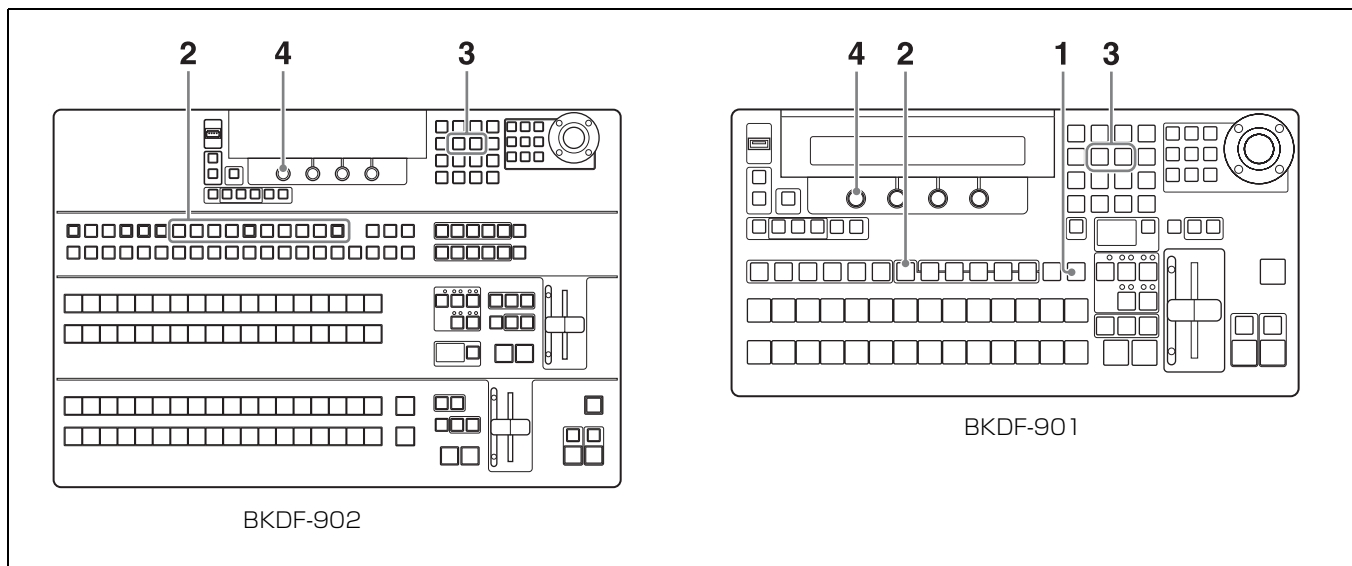
Off：枠線を付けない
On：枠線を付ける

5 F2 ～ F4 つまみを回して、枠線の表示色などを設定する。

つまみとパラメーターの対応は次表のとおりです。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	Luminance	枠線の明るさ	0.0 ～ 108.6
F3	Saturation	枠線の色の濃さ	0.0 ～ 100
F4	Hue	枠線の色相	0.0 ～ 359.5

DSK プレビュー機能を有効にする

ダウンストリームキー（DSK）が Off のとき、プレビュー画面にダウンストリームキーを表示するように設定できます（DSK プレビュー機能）。

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 **BKDF-901 使用時：**AUX ボタンを押す。

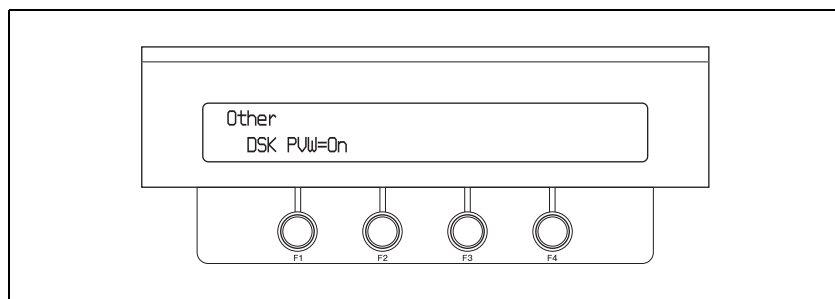
BKDF-902 使用時：AUX1 ～ AUX10 ボタンのいずれかを押す。

ご注意

オプションの出力拡張ボードが装着されていない場合、AUX3 ～ AUX10 ボタンは無効です。

表示パネルに Aux サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

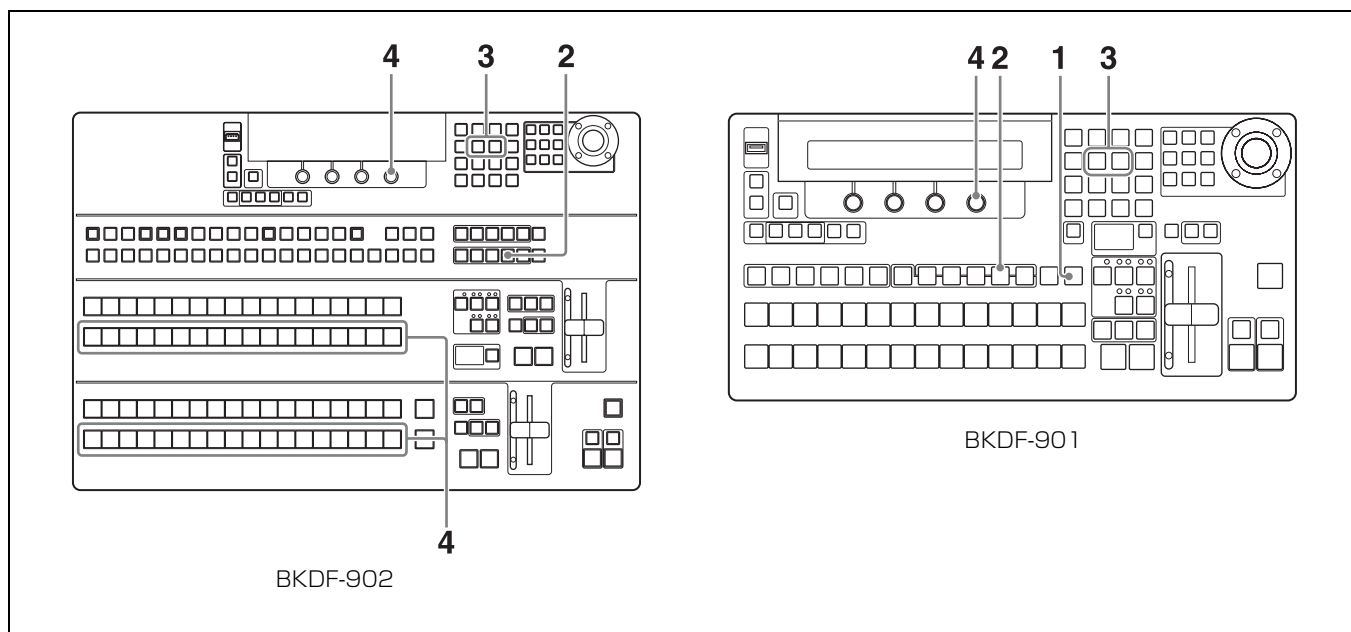
3 Setup >Output >Other サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Other”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 F1 つまみを回して DSK プレビューの設定を行う。

On：ダウンストリームキー が Off のときのみ、ダウンストリームキーをプレビュー画面に表示する
Off：ダウンストリームキーをプレビュー画面に表示しない

その他の設定を行う

映像の切り換えタイミングを指定する

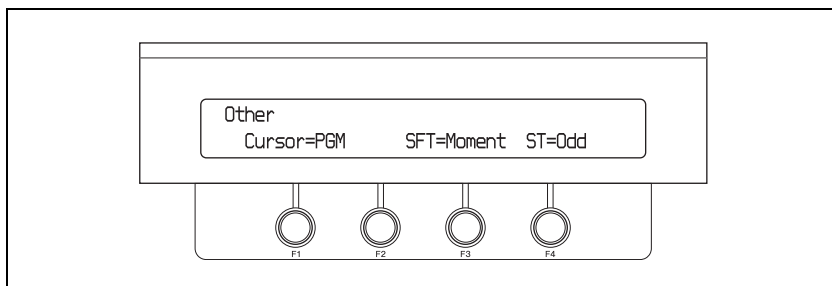
映像の切り換えを奇数フィールドまたは偶数フィールドから行うか、不定のフィールドから行うかを設定できます。

1 **BKDF-901 使用時**：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに System サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Other サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Other”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 F4 つまみを回して映像の切り換えタイミングを設定する。

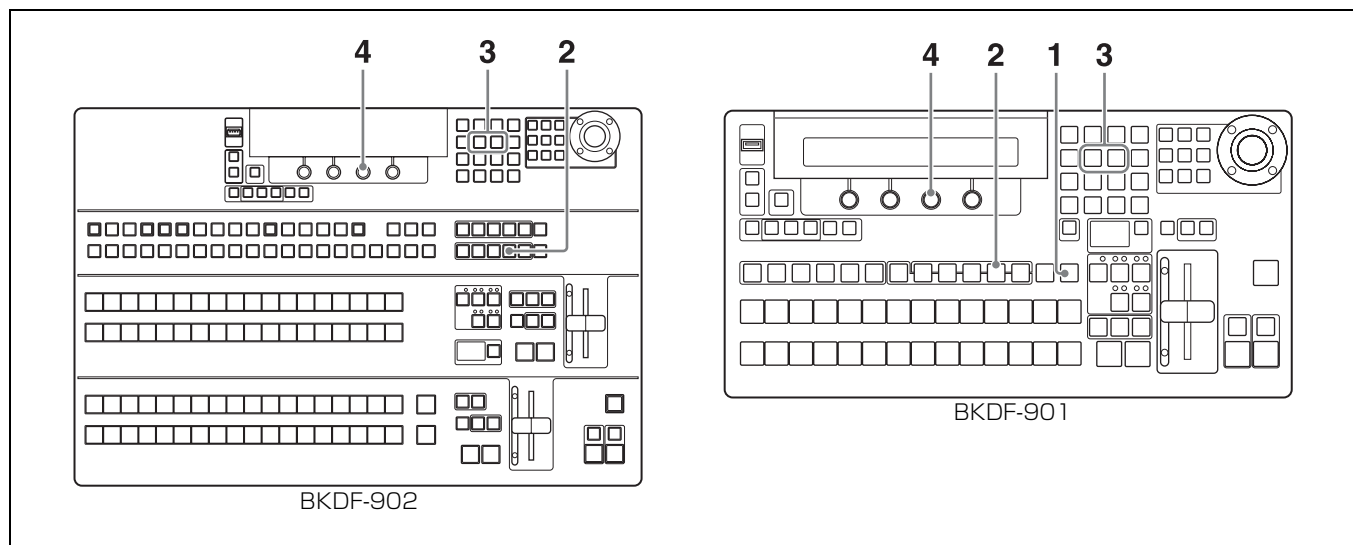
Odd：映像の切り換えを奇数フィールドで行う
Even：映像の切り換えを偶数フィールドで行う
Any：映像の切り換えを不定のフィールドで行う

第3章　準備

ご注意

映像フォーマットの設定が720/50または720/59のとき（71ページ参照）は、この設定は無効です。

SHIFTボタンの動作を設定する

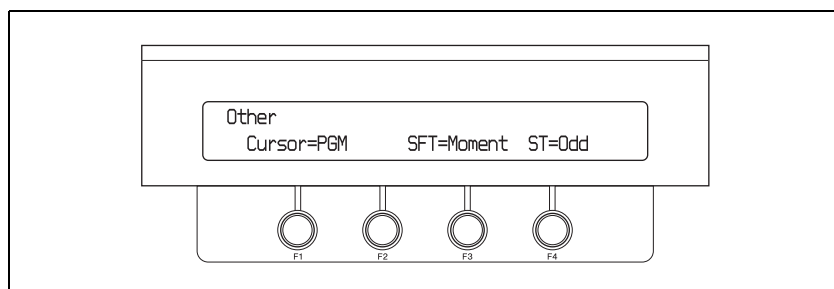
クロスポイントバス部のSHIFTボタンの動作を切り換えます。

1 **BKDF-901使用時：**DME/SETUP部のSHIFTボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902使用時：手順**2**に進む。

2 SYSTEMボタンを押す。

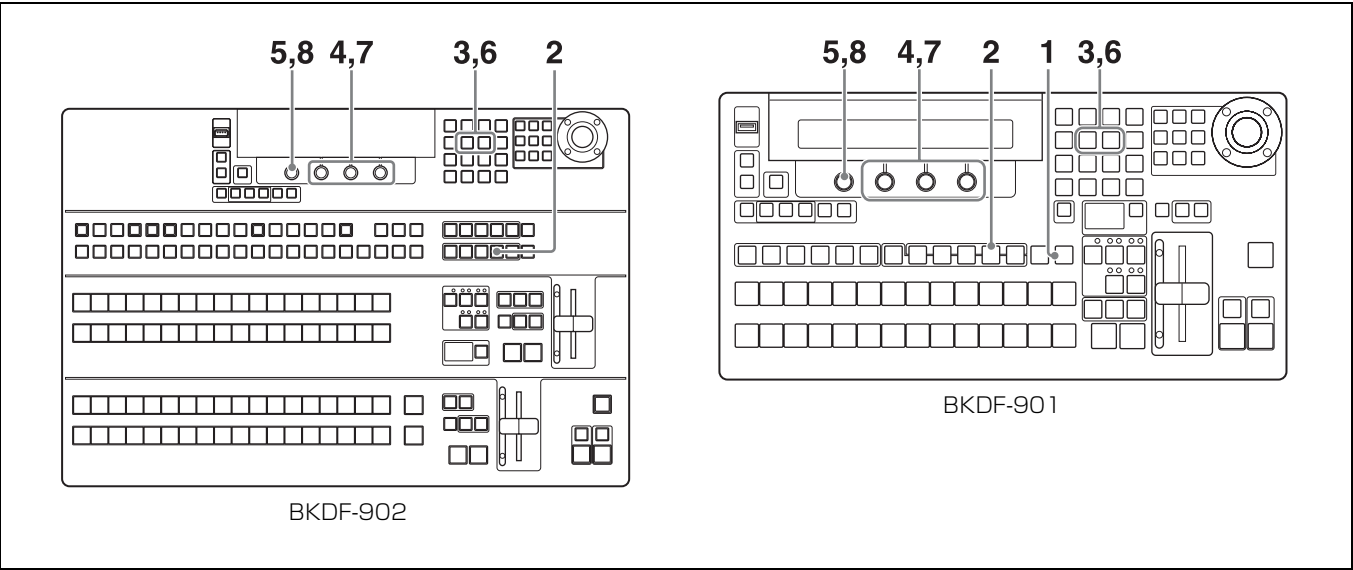
表示パネルにSystemサブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Otherサブメニューが表示されるまで、テンキー部の◁、▷ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに"Other"と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 F3つまみを回してSHIFTボタンの動作を設定する。

Moment：ボタンを押している間、シフト側の機能が有効になる。
Toggle：ボタンを押すたびに、シフト側の機能と非シフト側の機能が交互に切り替わる。

日付と時刻を設定する

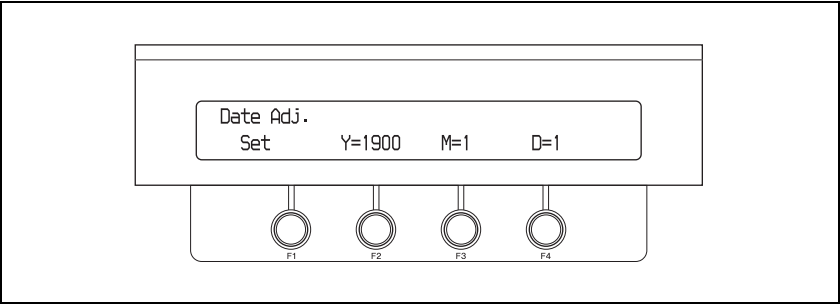
本機に内蔵されている時計の日付と時刻を設定します。

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに System サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Date Adj.（日付設定）サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Date Adj.”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

4 F2 ～ F4 つまみを回して年月日を設定する。

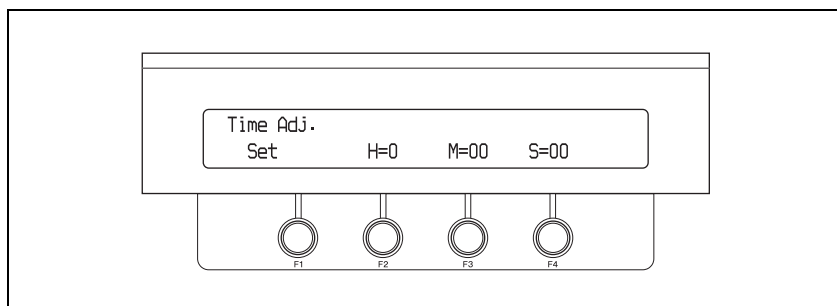
つまみとパラメーターの対応は次表のとおりです。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	Y	年	2000 ～ 2100
F3	M	月	1 ～ 12
F4	D	日	1 ～ 31

5 F1 つまみを 1 秒以上押す。

日付が設定されます。

6 ▷ ボタンを 1 回押して Time Adj.（時刻設定）サブメニューを表示させる。

サブメニュー名表示エリアに“Time Adj.”と表示されます。

7 F2 ～ F4 つまみを回して時分秒を設定する。

つまみとパラメーターの対応は次表のとおりです。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	H	時	0 ～ 23
F3	M	分	0 ～ 59
F4	S	秒	0 ～ 59

8 F1 つまみを 1 秒以上押す。

時刻が設定されます。

基本操作

バックグラウンドを選択する

PGM1、2端子から出力される映像を「プログラム出力映像」といい、プログラムモニターやマルチビュー画面で確認することができます。

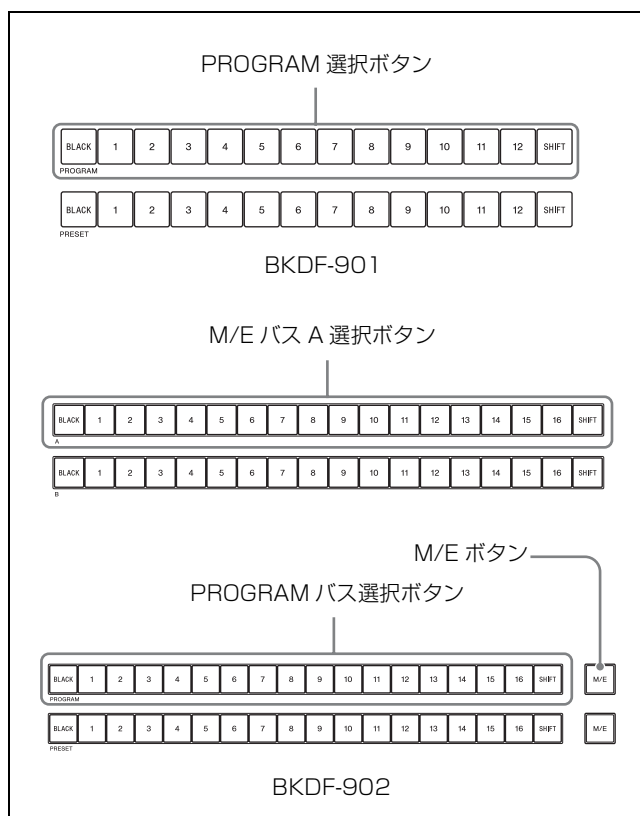
◆ マルチビュー画面について詳しくは、「マルチビュー出力を設定する」（97 ページ）をご覧ください。

プログラム出力映像のうちの背景になる映像を「バックグラウンド」といいます。

プログラム出力映像

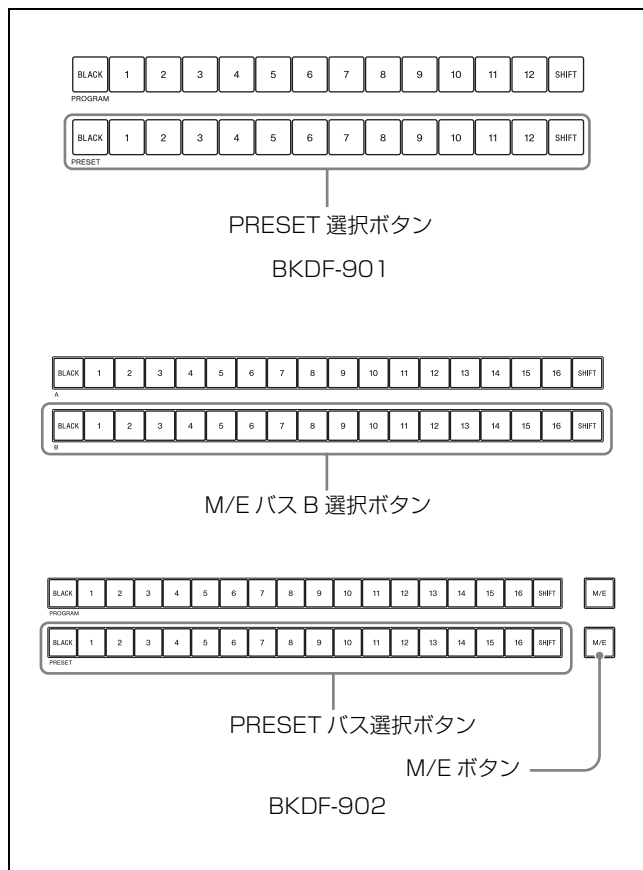
バックグラウンドを選択するには

BKDF-901 使用時：クロスポイントバス部の PROGRAM 選択ボタンを使います。これらのボタンのうち、希望の映像が割り当てられているボタンを押します。

BKDF-902 使用時：M/E クロスポイントバス部の M/E バス A 選択ボタンおよび PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部の PROGRAM バス選択ボタンと M/E ボタンを使います。これらのボタンのうち、希望の映像が割り当てられているボタンを押します。M/E ボタンを押すと、M/E クロスポイントバス部で選択されている映像が選択されます。

押したボタンが赤で点灯します。これは選択された映像がプログラム映像として出力されていることを示します。マルチビュー画面では、プログラム出力中の映像に枠がつけられます。工場出荷時は、枠の色が赤に設定されています。

トランジション（映像切り換え）後のバックグラウンドを選択するには

BKDF-901 使用時：クロスポイントバス部の PRESET 選択ボタンを使います。これらのボタンのうち、希望の映像が割り当てられているボタンを押します。

BKDF-902 使用時：M/E クロスポイントバス部の M/E バス B 選択ボタンおよび PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部の PRESET バス選択ボタンと M/E ボタンを使います。これらのボタンのうち、希望の映像が割り当てられているボタンを押します。M/E ボタンを押すと、M/E クロスポイントバス部で選択されている映像が選択されます。

押したボタンが緑で点灯します。これは選択された映像がまだ PGM 端子から出力されていないことを示します。
マルチビュー画面では、プリセット映像に枠がつけられます。工場出荷時は、枠の色が緑に設定されています。

バックグラウンドを切り換える

現在プログラム映像として出力されている映像を別の映像に切り換えることを「トランジション」といいます。
映像を構成するバックグラウンド、キー 1 ～ 4 のうち、いずれか 1 つを変化させることも、これらを組み合わせて同時に変化させることもできます。
トランジションのタイプを大別すると、次の 2 種類があります。

- 瞬時に切り換える。このトランジションを「カット」といいます。
- 効果を適用しながら一定の時間をかけて切り換える。代表的な効果には「ミックス」や「ワイプ」があります。

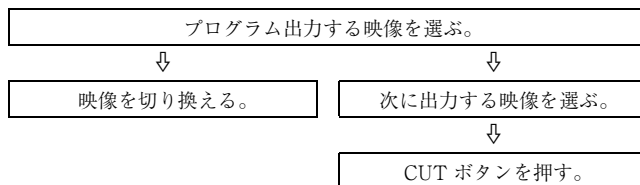
ここでは、バックグラウンドの切り換えかたを説明します。

カットで映像を切り換える

カットの基本操作

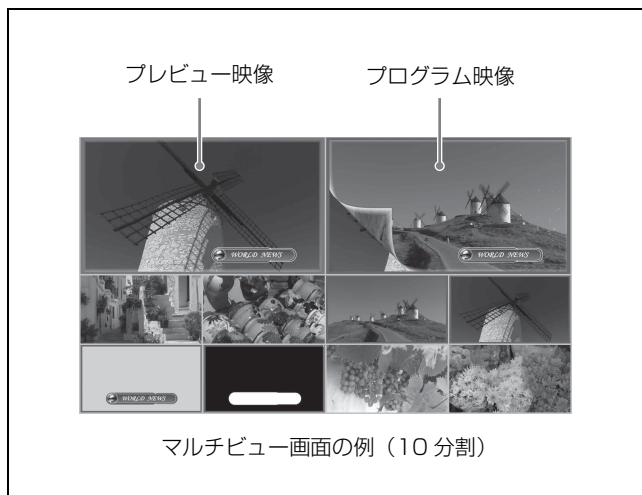
カットによる映像の切り換えには、以下の 2 つの方法があります。

- クロスポイントボタンで次の映像を選択して直接切り換える
- プレビュー画面で次の映像を確認してから CUT ボタンで切り換える

カットで映像を切り換える操作の流れは、以下のようになります。

クロスポイントボタンで直接切り換える

単に映像を切り換えるだけなら、希望の映像が割り当てられているクロスポイントボタンを次々に押すことで切り換えができます。

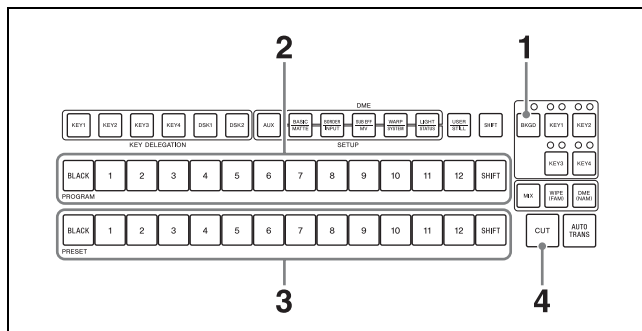
メモ

オプションのマルチビューアーボード BKDF-950 を使うと、プロセッサーユニットに接続したビデオモニターで複数の入力映像やプログラム映像、プレビュー映像を同時に確認することができ、画像の選択時に便利です。

マルチビュー画面の例（10 分割）

◆ 詳しくは「マルチビュー出力を設定する」（97 ページ）をご覧ください。

プレビュー画面で次の映像を確認してから CUT ボタンで切り換える

映像をプレビュー画面で確認してから瞬時に切り換える場合は、CUT ボタンを使います。

BKDF-901 使用時

1 トランジション部で、ネクストトランジション選択ボタンの BKGD を押して点灯させる。

2 クロスポイントバス部の PROGRAM 選択ボタンで、切り換え前の映像を選択する。

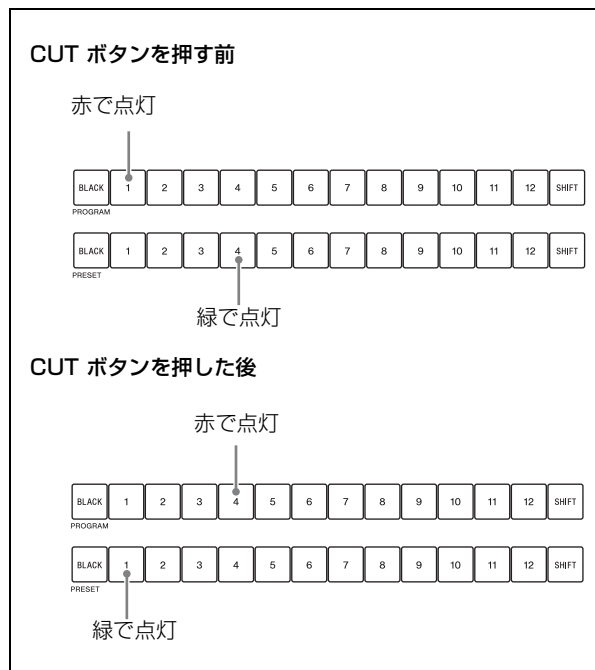
押したボタンが赤で点灯し、選択した映像がプログラム出力されます。

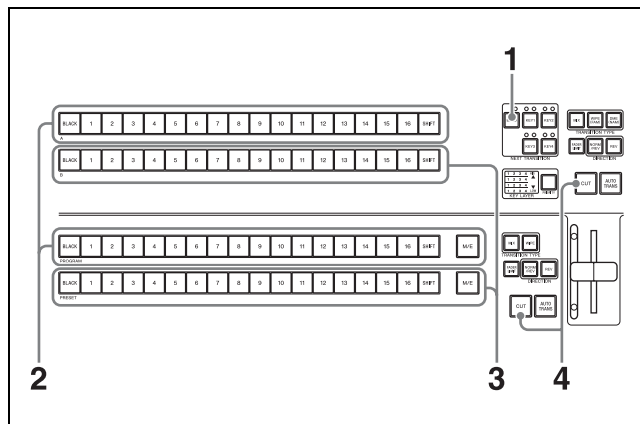
3 PRESET 選択ボタンで、切り換え後の映像を選択する。

押したボタンが緑で点灯し、選択した映像がプレビュー画面に表示されます。

4 CUT ボタンを押す。

プログラム出力とプレビュー出力の映像が瞬時に切り換わり、クロスポイントバス部のボタンにもその切り換えが反映されます。

例：PROGRAM 選択ボタン 1 と PRESET 選択ボタン 4 を選んだ場合

プログラム出力の映像は、CUT ボタンを押すたびに、PROGRAM 選択ボタンで選択した映像または PRESET 選択ボタンで選択した映像に切り換わります。

BKDF-902 使用時

1 M/E トランジション部で、ネクストトランジション選択ボタンの BKGD を押して点灯させる。

2 M/E クロスポイントバス部の M/E バス A 選択ボタンまたは PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部の PROGRAM バス選択ボタンで、切り換え前の映像を選択する。

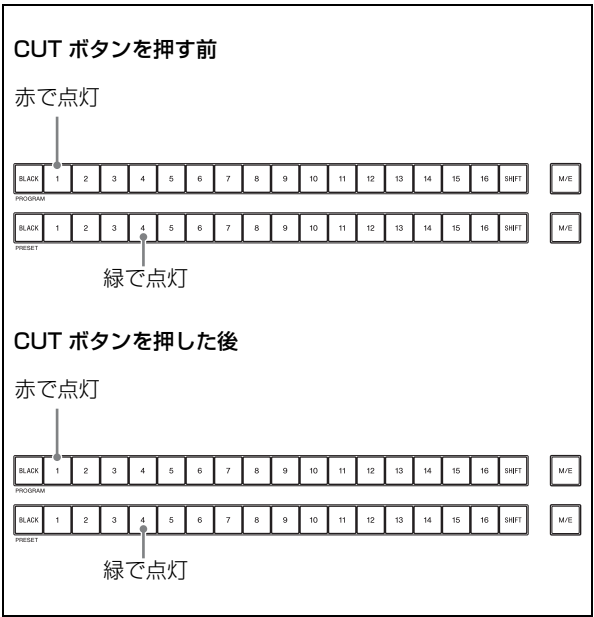
押したボタンが赤で点灯し、選択した映像がプログラム出力されます。

3 M/E クロスポイントバス部の M/E バス B 選択ボタンまたは PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部の PRESET バス選択ボタンで、切り換え後の映像を選択する。

押したボタンが緑で点灯し、選択した映像がプレビュー画面に表示されます。

4 CUT ボタンを押す。

プログラム出力とプレビュー出力の映像が瞬時に切り換わり、クロスポイントバス部のボタンにもその切り換えが反映されます。

例：PROGRAM バス選択ボタン 1 と PRESET バス選択ボタン 4 を選んだ場合

プログラム出力の映像は、CUT ボタンを押すたびに、PROGRAM バス選択ボタンで選択した映像または PRESET バス選択ボタンで選択した映像に切り換わります。

GPI 出力を使ってカットで切り換える

本機に接続された再生機器などに GPI 信号を送ることにより、再生のタイミングを制御することができます。
たとえば、キーに使用するクリップが全画面表示されたときにバックグラウンドが切り換わるようにするには、以下のように操作します。

◆ GPI 出力の設定については 168 ページをご覧ください。

1 あらかじめ Transition サブメニューの Delay サブメニューで、以下のパラメーターを設定する。

（クリップ再生から何フレームでバックグラウンドを切り換えるかを設定する。）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	C-Delay Rate	カットの遅延時間	0 ～ 999（フレーム）
F2	AT-Delay Rate	オートトランジションの遅延時間	0 ～ 999（フレーム）

2 再生機器をキューアップさせる。

3 トランジションタイプ選択ボタンのWIPEを押したまま DME を押す。

CG Wipe が選択されます。

4 再生機器を入力信号として選択したキーを ON にする。

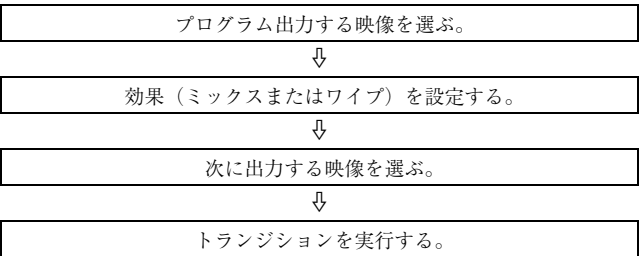
5 CUT ボタンを押す。

効果を付けて映像を切り換える（ミックス、ワイプ）

カットのように瞬時に映像を切り換える代わりに、さまざまな効果を付けて徐々に映像を切り換えていくこともできます。
本機で使用できる効果には、以下の 2 種類があります。
- 最初の映像に次の映像を重ねながら切り換える（ミックス）
- 最初の映像を次の映像でぬぐい去るように消していく（ワイプ）

効果付きトランジションの基本操作

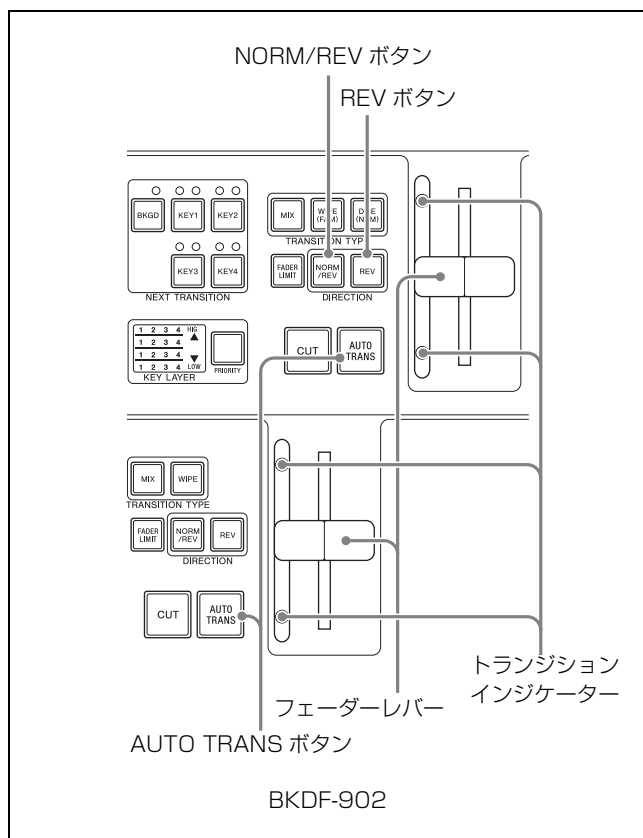
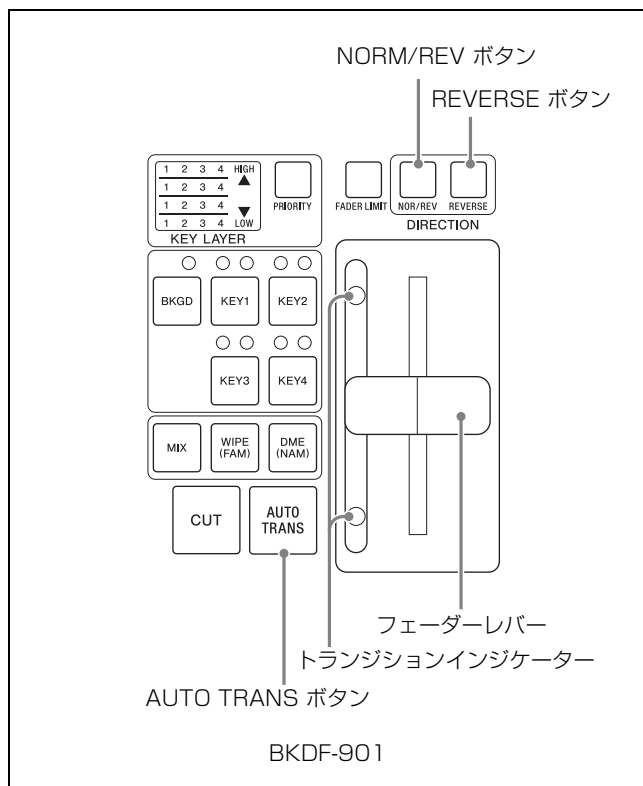
効果を使用した切り換えの操作の流れは、以下のようになります。

プログラム出力する映像を選ぶ。
⇩
効果（ミックスまたはワイプ）を設定する。
⇩
次に出力する映像を選ぶ。
⇩
トランジションを実行する。

トランジションの実行方法

トランジションを実行するには、以下の 2 つの方法があります。
- AUTO TRANS ボタンを押して自動で実行する
- フェーダーレバーを使って手動で実行する

トランジションの実行のために使用する各部

BKDF-901

BKDF-902

AUTO TRANS ボタンを使う

使用する映像を選択した上で AUTO TRANS ボタンを押すと、あらかじめ設定された時間（トランジションレート）をかけて映像が切り換わります。

◆ トランジションレートの設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118 ページ）をご覧ください。

フェーダーレバーを使う

フェーダーレバーを、トランジションインジケーター（○）が点灯している側に振ると、レバーの動きに合わせてトランジションが実行されます。
フェーダーレバーを倒しきると、トランジション処理が終了し、反対側のトランジションインジケーターが点灯します。

トランジションの方向を切り換える

ワイプを選択した場合は、以下の方法でトランジションの方向を切り換えることができます。

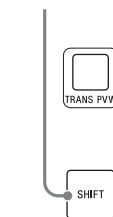
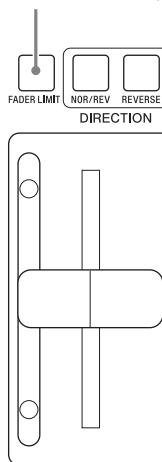
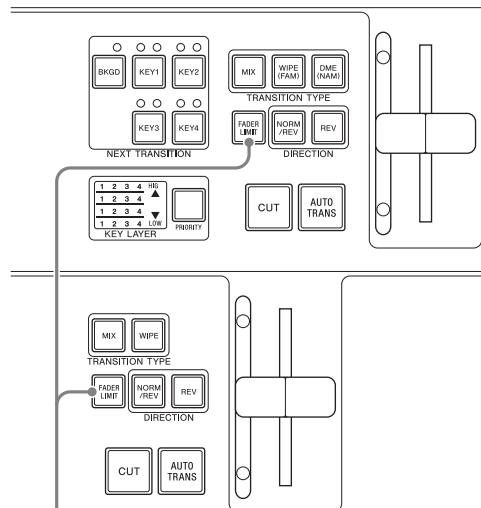
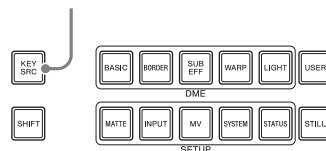
REVERSE ボタン（BKDF-901 使用時）または REV ボタン（BKDF-902 使用時）を使う

REVERSE ボタン（BKDF-901 使用時）または REV ボタン（BKDF-902 使用時）を押して点灯させると、トランジションが逆方向に進行します。もう一度押して消灯させると、トランジションの進行方向がノーマルに戻ります。

NORM/REV ボタンを使う

NORM/REV ボタンを押して点灯させておくと、トランジションが 1 回終わるごとにトランジションの方向が逆転し、REVERSE（BKDF-901 使用時）または REV ボタン（BKDF-902 使用時）ボタンが点灯と消灯を繰り返します。
点灯している NORM/REV ボタンを押して消灯させると、トランジションの方向は一定になります。

フェーダーレバーの動く範囲を制限する

フェーダーレバーは、動く範囲を制限する（途中まででトランジションを終了させる）ことができます。

メニュー操作で制限する

FADER LIMIT ボタンを押してフェーダーリミット機能を有効にします。その状態で FADER LIMIT ボタンを 2 度押しすると、Fader Limit メニューが表示されます。

BKDF-901 使用時：F1 つまみを回してリミット（0.0 ～ 100%）を設定することができます。

BKDF-902 使用時：M/E トランジション部の FADER LIMIT ボタンを押した場合は、F1 つまみを回してリミット（0.0 ～ 100%）を設定することができます。PROGRAM/PRESET トランジション部の FADER LIMIT ボタンを押した場合は、F2 つまみを回してリミット（0.0 ～ 100%）を設定することができます。

任意の位置までに制限する

BKDF-901 使用時：フェーダーレバーを希望の位置まで移動し、FADER LIMIT ボタンを点灯させてから DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押すか、SHIFT ボタンを押したまま希望の位置までフェーダーレバーを移動し、SHIFT ボタンを放します。

BKDF-902 使用時：KEY SRC ボタンを押したまま希望の位置までフェーダーレバーを移動し、KEY SRC ボタンを放します。

ミックスで切り換える

最初の映像と次の映像を重ねながら切り換えます。このタイプの切り換えかたには、以下の 3 つの方法があります。

- **MIX（ミックス）トランジション**

最初の映像を薄くしながら次の映像を濃くしていく切り換えかたで、トランジションの中間点（フェーダーレバーが中央にある状態）で両者の出力レベルが 50% ずつになります。

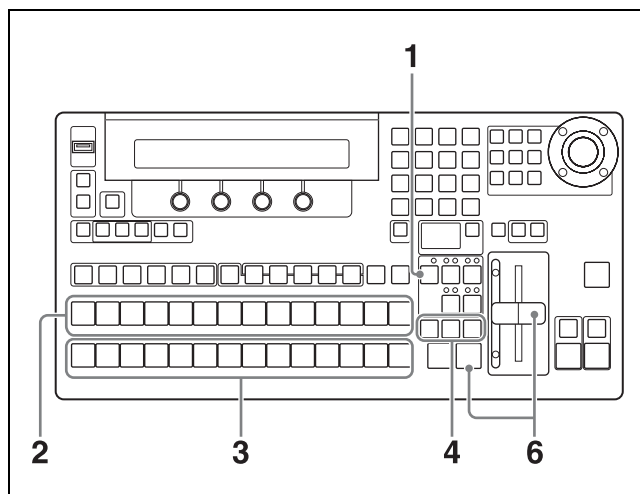
- **FAM（フルアディティブミックス）トランジション**

最初の映像をそのままにして次の映像を濃くしていく切り換えかたで、トランジションの中間点で両者の出力レベルがともに 100% になり、その後、最初の映像を薄くしていきます。

- **NAM（ノンアディティブミックス）トランジション**

2 つの映像の出力レベルの変化のさせかたは FAM と同じですが、プログラム出力には、その両方を足し合わせたものを出力するのではなく、両方を比較して輝度レベルが高い方の信号だけを出力します。

ミックスの基本操作

ミックスで映像を切り換えるには、以下のように操作します。

BKDF-901 使用時

1 トランジション部で、ネクストトランジション選択ボタンの BKGD を押して点灯させる。

2 クロスポイントバス部の PROGRAM 選択ボタンで、切り換え前の映像を選択する。

3 クロスポイントバス部の PRESET 選択ボタンで、切り換え後の映像を選択する。

4 トランジション部のトランジションタイプ選択ボタンでトランジションの種類を選ぶ。

MIX：MIX ボタンを押して点灯させる。
FAM：MIX ボタンと WIPE（FAM）ボタンを同時に押して点灯させる。
NAM：MIX ボタンと DME（NAM）ボタンを同時に押して点灯させる。

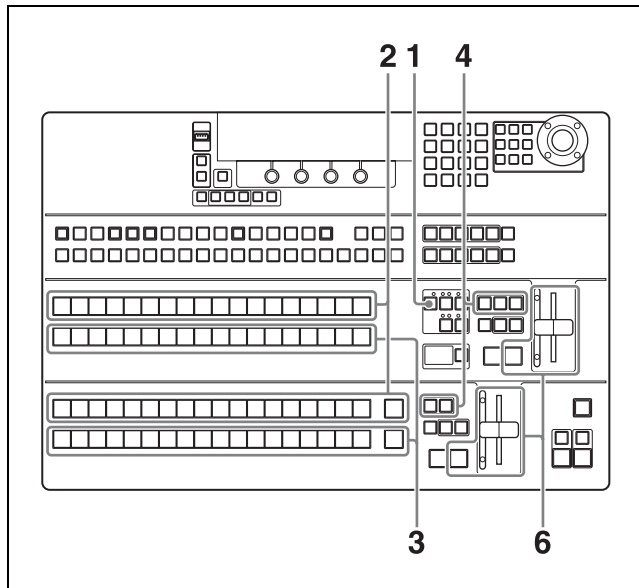
5 必要に応じてトランジションレートを設定する。

◆ 設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118 ページ）をご覧ください。

6 AUTO TRANS ボタンまたはフェーダーレバーでトランジションを実行する。

最初の映像に次の映像が徐々にミックスされ、映像が切り換わります。

2 つの映像は、AUTO TRANS ボタンを押すたび、またはフェーダーレバーを動かすたびに、交互にミックストランジションで切り換わります。

BKDF-902 使用時

1 M/E トランジション部で、ネクストトランジション選択ボタンの BKGD を押して点灯させる。

2 M/E クロスポイントバス部の M/E バス A 選択ボタンまたは PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部の PROGRAM バス選択ボタンで、切り換え前の映像を選択する。

3 M/E クロスポイントバス部のバックグラウンド B 選択ボタンまたは PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部の PRESET バス選択ボタンで、切り換え後の映像を選択する。

押したボタンが緑で点灯し、選択した映像がプレビュー画面に表示されます。

4 トランジションタイプ選択ボタンでトランジションの種類を選ぶ。

MIX：MIX ボタンを押して点灯させる。
FAM：MIX ボタンと WIPE（FAM）ボタンを同時に押して点灯させる。
NAM：MIX ボタンと DME（NAM）ボタンを同時に押して点灯させる。

5 必要に応じてトランジションレートを設定する。

◆ 設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118 ページ）をご覧ください。

6 AUTO TRANS ボタンまたはフェーダーレバーでトランジションを実行する。

最初の映像に次の映像が徐々にミックスされ、映像が切り換わります。

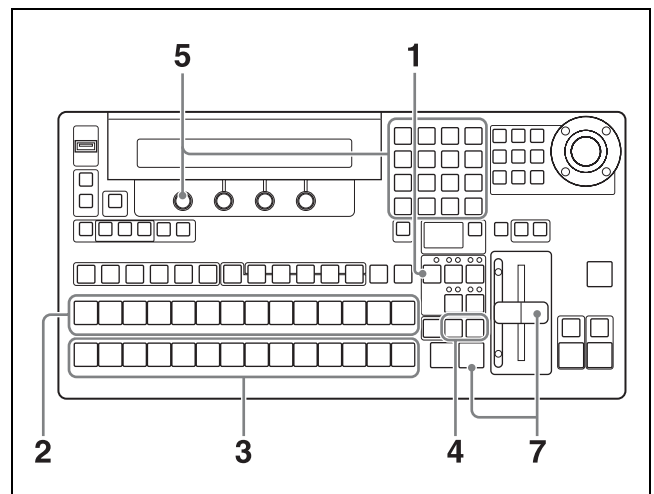
2 つの映像は、AUTO TRANS ボタンを押すたび、またはフェーダーレバーを動かすたびに、交互にミックストランジションで切り換わります。

ワイプ（DME ワイプ）で切り換える

最初の映像を次の映像でぬぐい去るようにして切り換えます。ぬぐい去りかたには 98 種類のパターン（ワイプパターン）があり、そのほかに DME で作成できるパターン（DME ワイプパターン）が 231 種類あります。

◆ 詳しくは「ワイプ」（191 ページ）、「DME ワイプ」（194 ページ）をご覧ください。

ワイプ（DME ワイプ）の基本操作

ワイプで映像を切り換えるには、以下のように操作します。

BKDF-901 使用時

1 トランジション部で、ネクストトランジション選択ボタンの BKGD を押して点灯させる。

2 クロスポイントバス部の PROGRAM 選択ボタンで、切り換え前の映像を選択する。

3 クロスポイントバス部の PRESET 選択ボタンで、切り換え後の映像を選択する。

4 トランジションタイプ選択ボタンのWIPEまたはDMEを押して点灯させる。

表示パネルにWIPEメニューまたはDMEメニューが表示されます。

WIPEメニュー

```
Wipe Pattern
   Pat=0   Wid=9.1   Soft=12.5   Src=W.Bd
```

DMEメニュー

```
M/E DME Pattern
   Pat=0
```

ご注意

DMEボタンを押しても、DMEが有効になっていなければ、DMEワイプパターンを利用することはできません。DMEの有効／無効は、KEYER部のDME ENABLEボタン（15ページ参照）で切り換えます。

5 F1つまみを回し、ワイプパターンまたはDMEワイプパターンを選ぶ。

パターン番号を入力して選択するときは、F1つまみを押し、テンキー部で番号を入力してからENTERキーを押します。

◆ パターン番号については、「パターンリスト」（191ページ）をご覧ください。

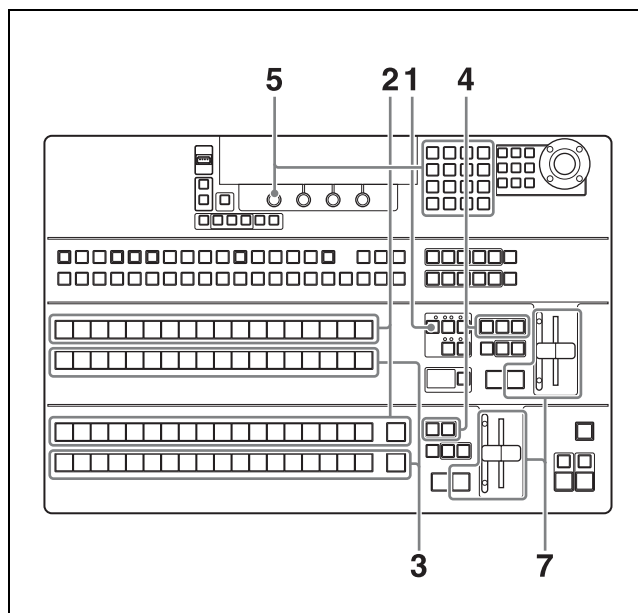
6 必要に応じてトランジションレートを設定する。

◆ 設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118ページ）をご覧ください。

7 AUTO TRANSボタンまたはフェーダーレバーでトランジションを実行する。

選択したパターンに従って、最初の映像が次の映像に徐々にぬぐい去られるようにして切り換わっていきます。

ワイプパターン█→の例：

BKDF-902使用時

1 M/Eトランジション部で、ネクストトランジション選択ボタンのBKGDを押して点灯させる。

2 M/Eクロスポイントバス部のM/EバスA選択ボタンまたはPROGRAM/PRESETクロスポイントバス部のPROGRAMバス選択ボタンで、切り換え前の映像を選択する。

3 M/Eクロスポイントバス部のM/EバスB選択ボタンまたはPROGRAM/PRESETクロスポイントバス部のPRESETバス選択ボタンで、切り換え後の映像を選択する。

押したボタンが緑で点灯し、選択した映像がプレビュー画面に表示されます。

4 M/Eトランジション部のWIPEボタンまたはDMEボタンを押して点灯させる。または、PROGRAM/PRESETトランジション部のWIPEボタンを押して点灯させる。

M/Eトランジション部のWIPEボタンを押した場合は、表示パネルにM/E WIPEメニューが表示されます。

M/E WIPEメニュー

```
M/E Wipe Pattern
   Pat=0   Wid=9.1   Soft=12.5   Src=W.Bd
```

DMEボタンを押した場合は、表示パネルにDMEメニューが表示されます。

DME メニュー

```
M/E DME Pattern
    Pat=0
```

PROGRAM/PRESET トランジション部の WIPE ボタンを押した場合は、表示パネルに P/P WIPE メニューが表示されます。

P/P WIPE メニュー

```
P/P Wipe Pattern
    Pat=0   Wid=9.1   Soft=12.5   Src=W.Bd
```

ご注意

DME ボタンを押しても、DME が有効になっていなければ、DME ワイプパターンを利用することはできません。DME の有効／無効は、KEYER 部の DME ENABLE ボタン（15 ページ参照）で切り換えます。

5 F1 つまみを回し、ワイプパターンまたは DME ワイプパターンを選ぶ。

パターン番号を入力して選択するときは、F1 つまみを押し、テンキー部で番号を入力してから ENTER キーを押します。

◆ パターン番号については、「ワイプ」（191 ページ）、「DME ワイプ」（194 ページ）をご覧ください。

6 必要に応じてトランジションレートを設定する。

◆ 設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118 ページ）をご覧ください。

7 AUTO TRANS ボタンまたはフェーダーレバーでトランジションを実行する。

選択したパターンに従って、最初の映像が次の映像に徐々にぬぐい去られるようにして切り換わっていきます。

ワイプパターン ■→ の例：

メモ

- ミックスとは異なり、ワイプまたは DME ワイプでは、トランジションの方向を設定することができます。
  ◆ 詳しくは、「トランジションの方向を切り換える」（113 ページ）をご覧ください。
- ワイプまたは DME ワイプのパターンは、調整することができます。
  ◆ 詳しくは、「ワイプやキーの調整」（135 ページ）をご覧ください。

トランジションレートを設定する

トランジションレートとは、AUTO TRANS ボタンを押して実行するトランジションの所要時間のことで、1 ～ 999 フレームの範囲で設定することができます。

1 **BKDF-901 使用時：**トランジション部で、トランジションタイプ選択ボタンの MIX を押す。

BKDF-902 使用時：M/E トランジション部または PROGRAM/PRESET トランジション部で、トランジションタイプ選択ボタンの MIX を押す。

表示パネルに Rate メニューが表示されます。

Rate メニュー

```
Rate
            PGM=30   DSK=30   FTB=30
```

2 F2 ～ F4 つまみのいずれかを回して、設定値を変更する。

BKDF-901 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	PGM	バックグラウンドとキーのトランジションレート	1 ～ 999
F3	DSK	ダウンストリームキーのトランジションレート（133 ページ参照）	1 ～ 999
F4	FTB	フェードトゥブラックのトランジションレート（133 ページ参照）	1 ～ 999

BKDF-902 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	ME	バックグラウンドとキーのトランジションレート	1 ～ 999
F2	PGM	バックグラウンドのトランジションレート	1 ～ 999
F3	DSK	ダウンストリームキーのトランジションレート（133 ページ参照）	1 ～ 999
F4	FTB	フェードトゥブラックのトランジションレート（133 ページ参照）	1 ～ 999

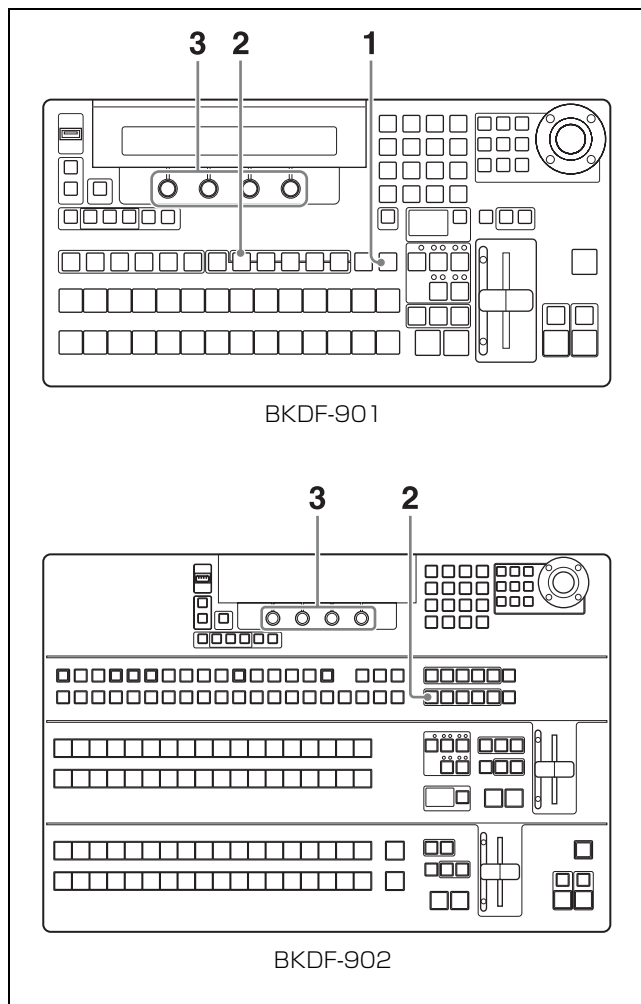
カラーマットを使う

映像の切り換えには、本機への入力信号以外の信号も使用することができます。
本機内部で発生させる単色のカラーマット信号は、クロスポイントボタンに4種類まで割り当てておくことができ（Matte1 ～ 4）、背景やキーやその修飾に使用することができます。これらのカラーマット信号は、それぞれ色を変更することができます。

クロスポイントボタンにカラーマットを割り当てる

メニューを使用して希望のボタンに割り当てます。

◆ 詳しくは、「クロスポイントボタンに映像入力信号を割り当てる」（77 ページ）をご覧ください。

カラーマットの色を変更する

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 MATTE ボタンを押す。

表示パネルに Matte Color メニューが表示されます。

Matte Color メニュー

```
Matte Color
  Matte 1  Lum=100.0  Sat=100.0  Hue=263.5
```

3 F1 つまみを回してマット信号（Matte1 ～ 4）を選択し、F2、F3、F4 つまみを回して色を調整する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	Lum	明るさ	0.0 ～ 108.6
F3	Sat	色飽和度	0.0 ～ 100.0
F4	Hue	色相	0.0 ～ 359.5

カラーマットで映像の切り換えを行う

カラーマットを使用する場合も、トランジションの方法は本機への入力映像を切り換える場合と同じです。
クロスポイントボタンで希望のカラーマット信号を選択し、トランジションを実行します。

◆ バックグラウンドトランジションの方法については、「バックグラウンドを切り換える」（110 ページ）をご覧ください。

スチルストアメモリーに保存した静止画を使う

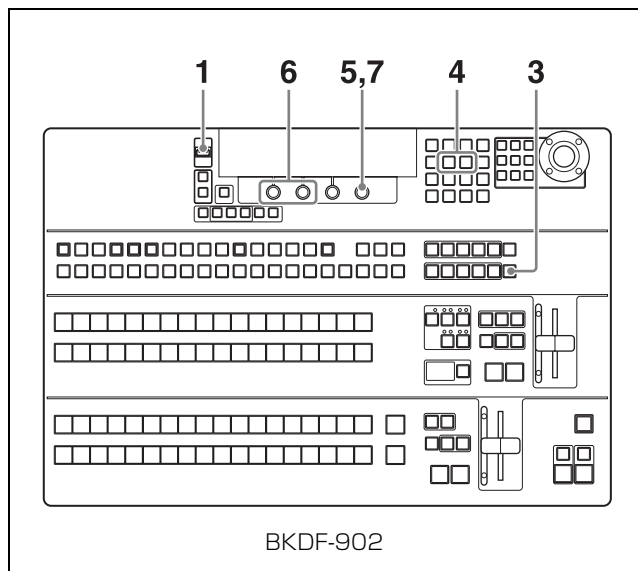
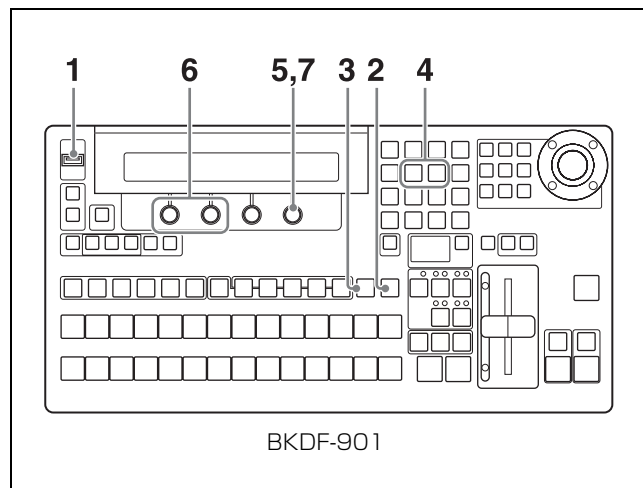
本機は静止画データをファイルとして保存するためのスチルストアメモリーを内蔵しています。ここに保存した静止画を映像の切り換えや合成に使用することができます。

メモ

使用できる静止画ファイルの形式には、24 ビットの JPG（jpeg）、BMP（bitmap）、TGA（targa）のほか、32 ビットの TGA（targa）もあります。

静止画ファイルを作成する

使用する静止画ファイルは、USB メモリーからダウンロードするか、プログラム出力をキャプチャーして作成することができます（100 ファイルまで）。

USB メモリーから静止画をダウンロードする

BKDF-901

BKDF-902

1 使用したい静止画が保存された USB メモリーを USB MEMORY 端子に接続する。

ご注意

使用可能なファイル形式は、24 ビットの JPG（jpeg）、BMP（bitmap）、TGA（targa）および 32 ビットの TGA（targa）です。あらかじめ USB メモリーのルートディレクトリーに Stl フォルダーを作成し、そこに、使用したいファイルを stl**（** は 00 ～ 99 の番号）の形式の名前をつけて保存しておきます。

2 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **3** に進む。

3 STILL ボタンを押す。

Still Store メニューが表示されます。

4 テンキー部の ◁、▷ ボタンで Download サブメニューに切り換える。

5 F4 つまみを回してダウンロード元に USB を指定する。

6 パラメーターを設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Dst	保存先 a)	IN01 ～ IN24、STL1 ～ STL4
F2	File	ファイル番号 b)	00 ～ 99

a) IN01 ～ IN24 にダウンロードした静止画を出力するには、フレームシンクロナイザーを有効にしておく必要があります。またこの場合、対応する入力端子に入力される映像を選択することができなくなります。フレームシンクロナイザーの設定方法は 79 ページをご覧ください。

第 4 章　基本操作

b) すでに静止画ファイルが保存されているときは、番号の後に「*」が付きます。

ご注意

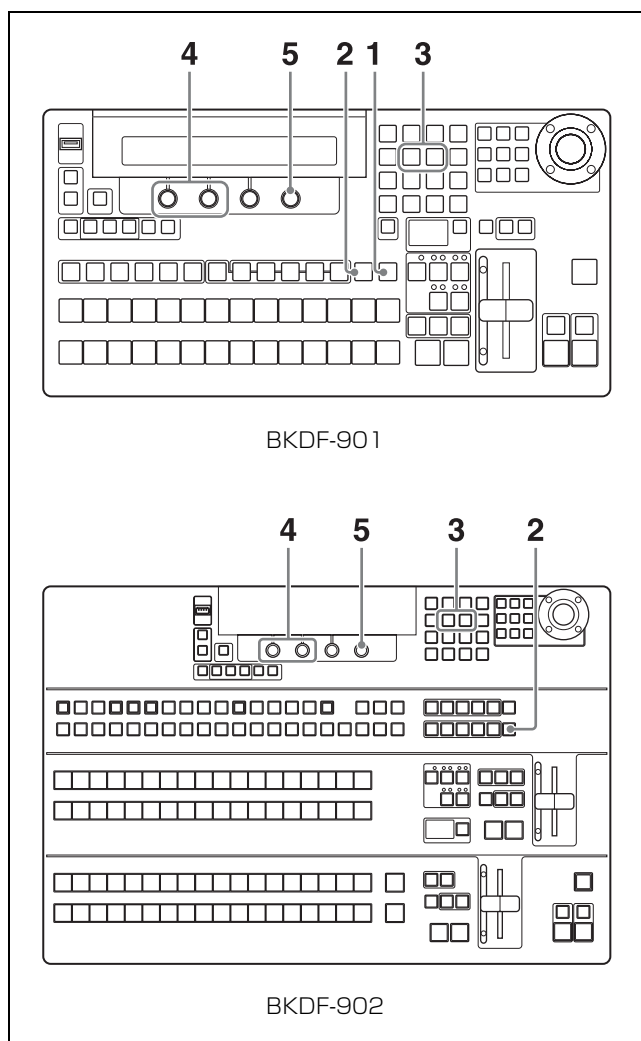
入力信号や内部信号の表示名を変更している場合（74ページ参照）は、F1 にはその名前で表示されます。

7 F4 つまみを 1 秒以上押す。

USB メモリーからのダウンロードが開始されます。ダウンロード中は STILL ボタンが赤で点灯し、完了するとオレンジ点灯に戻ります。

ご注意

- USB メモリーからダウンロードした静止画ファイルは、コントロールパネルの不揮発性メモリーにもダウンロードされます。
- F4 に USB を選択していると、GUI メニュー画面にはサムネイル画像は表示されません。

プログラム出力をキャプチャーする

メモ

フレームシンクロナイザーを使ってフリーズした入力画像は、プログラム出力してから下記の操作でスチルストアメモリーに保存してください。

◆ 詳しくは、「内蔵のフレームシンクロナイザーを使用する」（79ページ）をご覧ください。

1 **BKDF-901 使用時：**キャプチャーしたい映像がプログラム出力されている状態で、DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：キャプチャーしたい映像がプログラム出力されている状態で、手順 **2** に進む。

2 STILL ボタンを押す。

Still Store メニューが表示されます。

3 テンキー部の ◁、▷ ボタンを押して Image Capture サブメニューを表示させる。

4 パラメーターを設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Frz	フリーズモード	**Frm：**フレーム **Odd：**奇数フィールド **Even：**偶数フィールド
F2	File	ファイル番号	00 ～ 99

5 F4 つまみを 1 秒以上押す。

プログラム出力のキャプチャーが開始されます。キャプチャー中は STILL ボタンが赤で点灯し、完了するとオレンジ点灯に戻ります。

ご注意

キャプチャーが完了した静止画は、コントロールパネルの不揮発性メモリーに格納されます。映像の切り換えや合成に使用するには、スチルストアメモリーにダウンロードする必要があります。

キャプチャーした静止画をスチルストアメモリーにダウンロードする

1 前項の手順 **5** でキャプチャーが完了したら、テンキー部の ◁、▷ ボタンで Download サブメニューに切り換える。

2 F4 つまみを回してダウンロード元に「CP」(コントロールパネル) を設定する

3 パラメーターを設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Dst	保存先 a)	IN01 ～ IN24、STL1 ～ STL4
F2	File	ファイル番号 b)	00 ～ 99

a) IN01 ～ IN24 にダウンロードした静止画を出力するには、フレームシンクロナイザーを有効にしておく必要があります。またこの場合、対応する入力端子に入力される映像を選択することができなくなります。フレームシンクロナイザーの設定方法は 79 ページをご覧ください。
b) キャプチャーした画像を選択します。

ご注意

入力信号や内部信号の表示名を変更している場合（74 ページ参照）は、F1 にはその名前で表示されます。

4 F4 つまみを 1 秒以上押す。

スチルストアメモリーへのダウンロードが開始されます。
ダウンロード中は STILL ボタンが赤で点灯し、完了するとオレンジ点灯に戻ります。

作成した静止画で映像の切り換えを行う

スチルストアメモリーに保存した静止画を使用する場合も、トランジションの方法は、入力映像を切り換える場合と同じです。
保存した静止画を使用するには、保存先（IN01 ～ IN24、STL1 ～ STL4）に対応するクロスポイントを選択します。

◆ バックグラウンドトランジションの方法については、「バックグラウンドを切り換える」（110 ページ）をご覧ください。

32 ビット TGA の静止画ファイルをキーに使用する

メモ

32 ビット TGA は、キーデータなどを保存できる α（アルファ）チャンネルの付いたファイルフォーマットです。これを利用すると、キーとフィルの 2 つの映像のデータを 1 つのスチルストアメモリーに保存することができ、スチルストアメモリーを節約することができます。

1 「USB メモリーから静止画をダウンロードする」（120 ページ）を参照して、32 ビット TGA ファイルをスチルストアメモリー（STL1 ～ STL4）にダウンロードする。

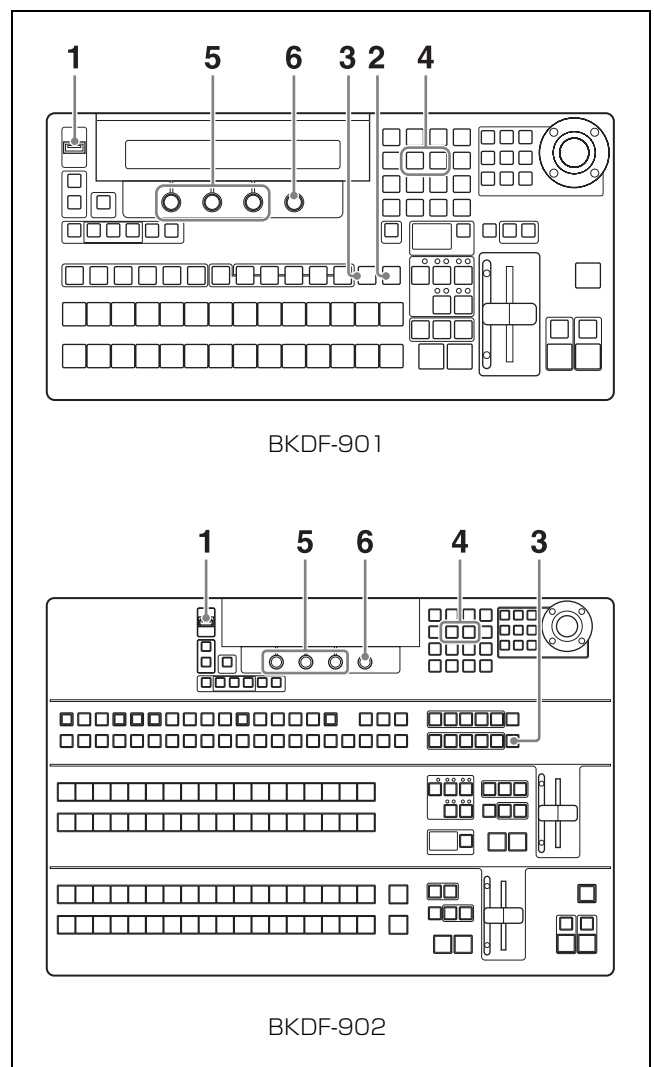
2 KEY DELEGATION 部（BKDF-901 使用時）またはキー／ AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）の KEY1 ～ KEY4、DSK1、DSK2 ボタンを押して、対象のキーを選択する。

3 KEYER 部で EXT ボタンを押す。

4 キーソース（KSrc）とキーフィル (KIns) の両方に、手順 **1** でダウンロードしたスチルストアメモリー（STL1 ～ STL4）を選択する。

ご注意

STL1 ～ STL4 以外では 32 ビットファイルは扱えません。

静止画を USB メモリーに書き出す

BKDF-901

BKDF-902

1 静止画を保存する USB メモリーを USB MEMORY 端子に接続する。

2 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **3** に進む。

3 STILL ボタンを押す。

Still Store メニューが表示されます。

4 テンキー部の ◁、▷ ボタンで Export Still サブメニューに切り換える。

5 パラメーターを設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Fmt	ファイル形式	BMP、TGA
F2	File	ファイル番号	00 ～ 99 a)

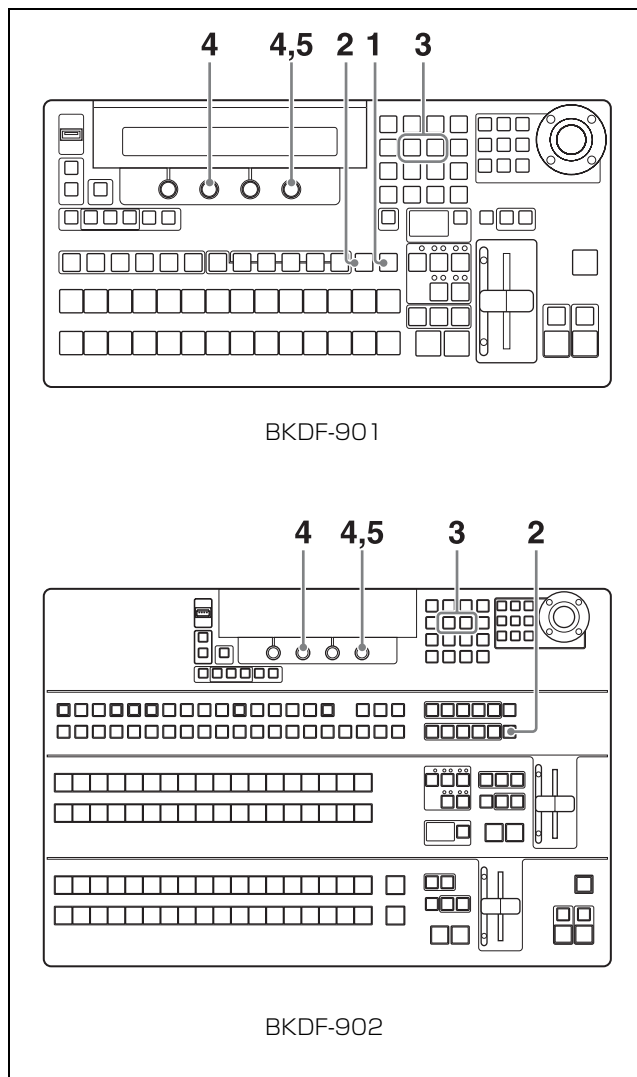
a) USB メモリーにすでに同じ番号のファイルが存在する場合は Overwrite、存在しない場合は New File が、それぞれ F3 に表示される。

6 F4 つまみを 1 秒以上押す。

USB メモリーへのエクスポートが開始されます。
エクスポート中は STILL ボタンが赤で点灯し、完了するとオレンジ点灯に戻ります。

メモ

エクスポートされたファイルは USB メモリーの Stl フォルダーに保存されます。Stl フォルダーがない場合は自動生成されます。

静止画ファイルを削除する

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 STILL ボタンを押す。

Still Store メニューが表示されます。

3 テンキー部の ◁、▷ ボタンで Delete サブメニューに切り換える。

4 パラメーターを設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	File	ファイル番号	00 ～ 99
F4	Del	削除するファイルの保存場所	CP、USB

5 F4つまみを1秒以上押す。

静止画ファイルの削除が開始されます。
削除中はSTILLボタンが赤で点灯し、完了するとオレンジ点灯に戻ります。

キーを使って画像を合成する

本機では、バックグラウンドの映像に4つのキー（KEY1〜KEY4）と2つのダウンストリームキー（DSK1、DSK2）をのせることができます。

キーのタイプ

本機で使用できるキーには、以下の3つのタイプがあります。

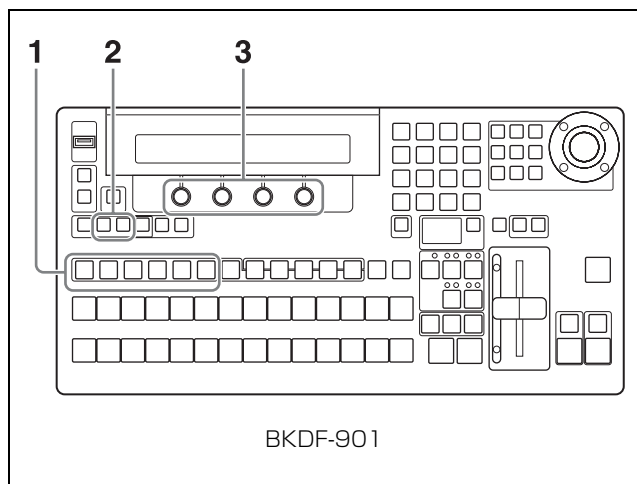
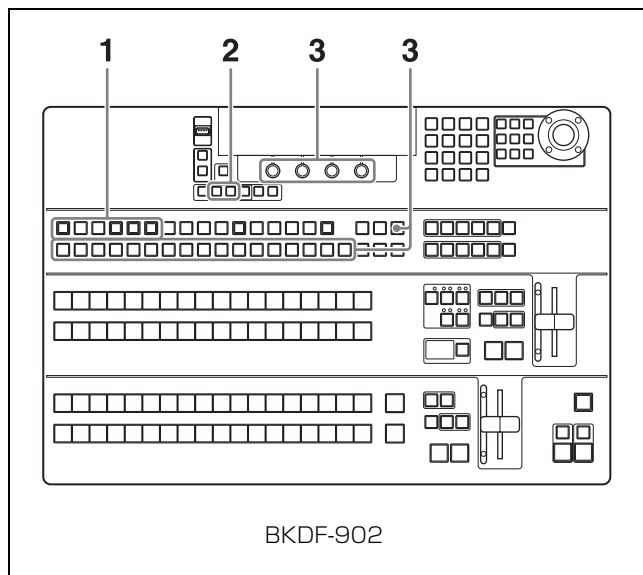
外部キー（EXT）： キーフィルとキーソースに別の信号を使用するキーです。

セルフキー（SELF）： キーフィルとキーソースに同じ信号を使用するキーです。

クロマキー（CK）： 上記2つのキーとは異なり、輝度情報ではなく色情報をもとに作成されるキーです。ダウンストリームキーでは、クロマキーを利用することはできません。

キーをセットアップする

キーやダウンストリームキーを使用するときは、事前にセットアップが必要です。

外部キー、セルフキーをセットアップするには

1 KEY DELEGATION 部（BKDF-901 使用時）またはキー／AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）で、セットアップするキーのボタンを押して点灯させる。

2 KEYER 部でキーのタイプを選択する。

3 選択したキーのタイプに応じて表示されるメニューで、以下のパラメーターを設定する。

外部（EXT）キーのパラメーター（External Key メニュー）

パラメーターグループ間を移動するには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

パラメーターグループ（1/2）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	KIns	キーフィル	BLK、IN01 ～ IN24、MAT1 ～ MAT4、STL1 ～ STL4
F2	KSrc	キーソース	
F3	GN	ゲイン	0.00 ～ 16.00
F4	Clp	キーの基準レベル	0.0 ～ 100.0

ご注意

入力信号や内部信号の表示名を変更している場合（74 ページ参照）は、F1 と F2 にはその名前で表示されます。

パラメーターグループ（2/2）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Opac	不透明度	0.0 ～ 100.0
F2	Inv	反転	On、Off

セルフ（SELF）キーのパラメーター（Self Key メニュー）

パラメーターグループ間を移動するには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

パラメーターグループ（1/2）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	KIns	キーフィル	BLK、IN01 ～ IN24、MAT1 ～ MAT4、STL1 ～ STL4
F3	GN	ゲイン	0.00 ～ 16.00
F4	Clp	キーの基準レベル	0.0 ～ 100.0

ご注意

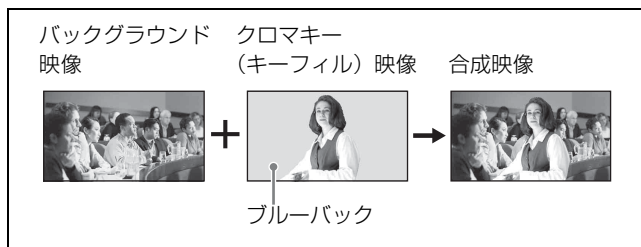
入力信号や内部信号の表示名を変更している場合（74 ページ参照）は、F1 にはその名前で表示されます。

パラメーターグループ（2/2）

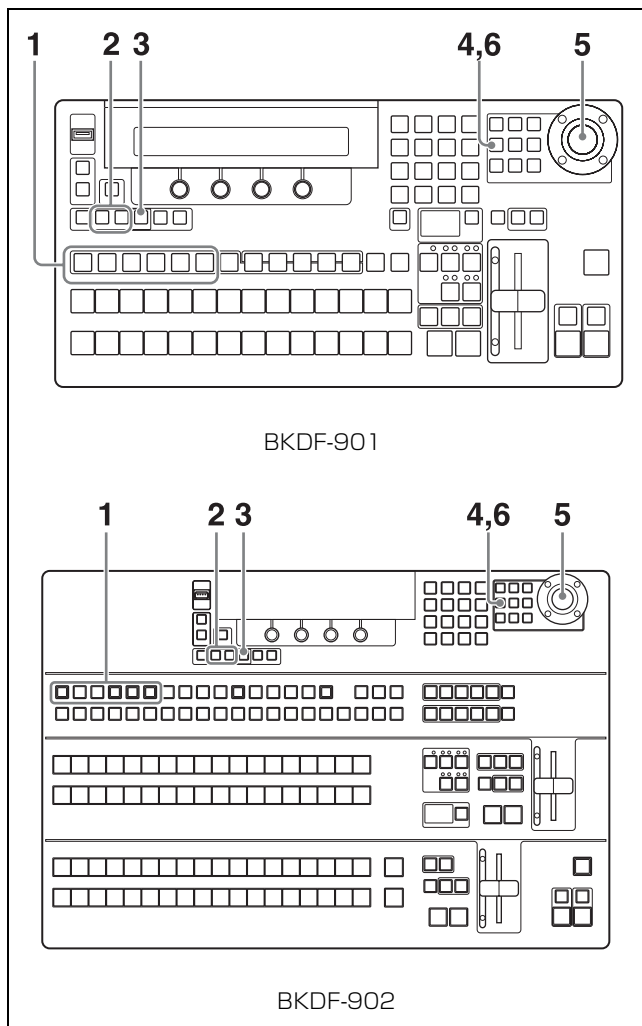
つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Opac	不透明度	0 ～ 100.0
F2	Inv	反転	On、Off

BKDF-902 使用時は、KEY SRC ボタンを押して、外部キーのキーフィル、キーソース出力の信号を選択することができます。

クロマキーのセットアップ

クロマキーは、特定の色を基準に映像の中からその一部を切り抜いて作成するキーです。たとえば、ブルーバックで撮影した映像の中から被写体だけを切り抜いてキーフィル映像とし、バックグラウンドの映像に挿入するような場合に使用します。
クロマキーは、KEY1 ～ KEY4 だけで利用することができ、DSK1、DSK2 で利用することはできません。

クロマキーを作成する場合は、通常はまず映像から抜く色を指定し、スイッチャーの機能で自動的に切り抜いたキーフィル映像（オートクロマキー）を作成してから、その映像を手動で調整します。

オートクロマキーを作成するには

オートクロマキーを作成するには、以下のように操作します。

1 KEY DELEGATION 部（BKDF-901 使用時）またはキー／ AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）で、セットアップするキーのボタンを押して点灯させる。

2 KEYER 部で EXT ボタンまたは SELF ボタンを押す。

External Key メニューまたは Self Key メニューが表示されたら、F1 つまみを回し、クロマキーに使用する信号を選択する。

3 KEYER 部で CK ボタンを押す。

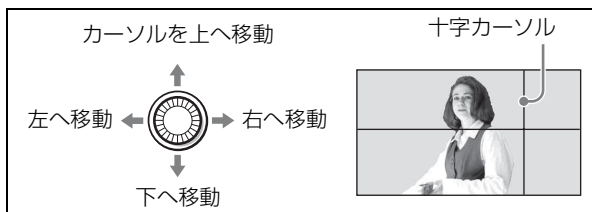
キータイプがクロマキーに変更されます。

4 ジョイスティック部で AUTO CK ボタンを押す。

オートクロマキーモードに切り換わり、表示パネルに CK Auto サブメニューが表示されます。同時に、プレビューまたはプログラム出力されている映像に十字カーソルが表示されます。

メモ

F1 つまみを回し、クロマキーに使用する信号を再度選択することもできます。

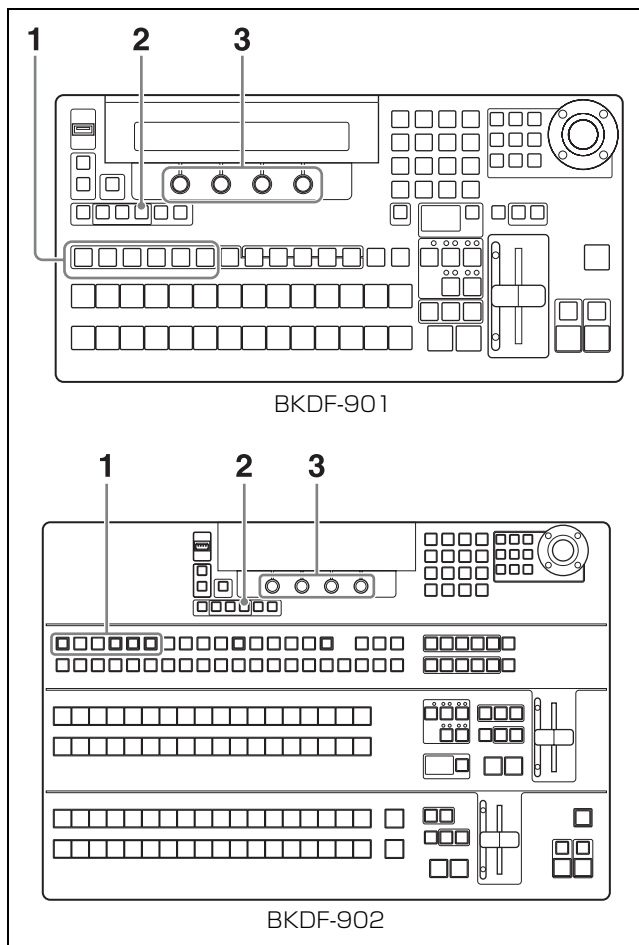
5 ジョイスティックを使って、抜く色（キーイングカラー）の位置に十字カーソルを合わせる。

メモ

ジョイスティックの代わりに F2 つまみと F3 つまみを使って調整することもできます。

6 AUTO CK ボタンを押す。

オートクロマキーが作成されます。

クロマキーを調整するには

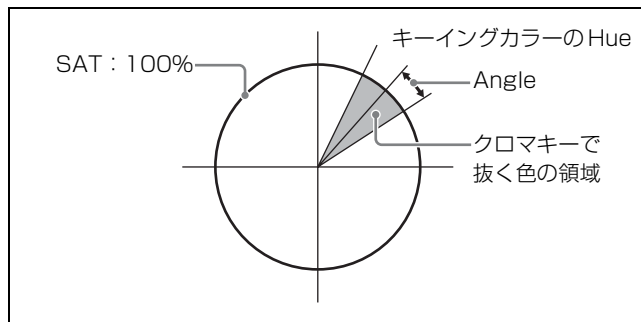
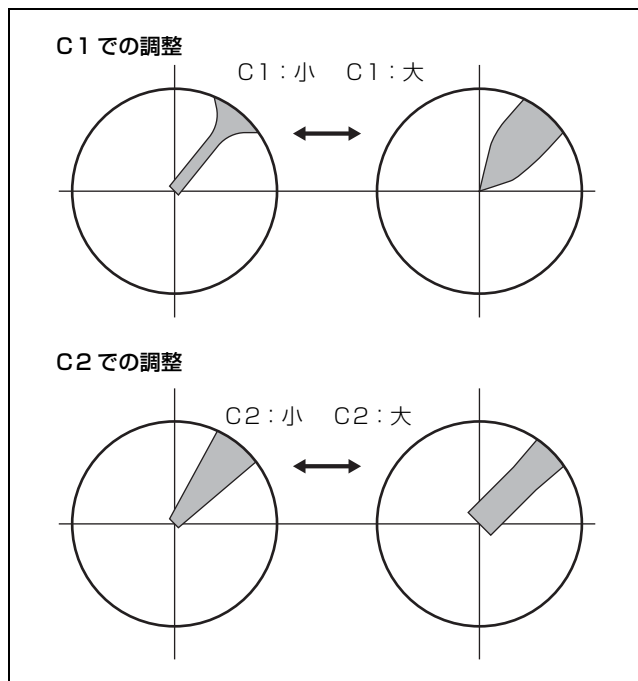
作成したオートクロマキーを調整するときは、以下のように操作します。

1 KEY DELEGATION 部（BKDF-901 使用時）または キー／ AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）で、オートクロマキーを作成したキーのボタンを押して点灯させる。

2 KEYER 部で CK ボタンを押す。

表示パネルに CK Manual サブメニューが表示されます。

3 パラメーターを調整する。

クロマキー（CK）のパラメーター（Chroma Key メニュー）について

フォアグラウンドの中でキー信号になる (バックグラウンドに置き換わる) 色の領域は、ベクトルスコープ上ではキーイングカラーを中心に扇形のようになります (次図参照)。
この領域は、開き角 (Angle) で調整されます。Y 信号、C 信号、キー信号ごとの個別の調整も可能です。

フォアグラウンド画像が背景色とかぶっている場合、フォアグラウンド画像の色を消してかぶりを除去することができます（カラーキャンセル機能）。映像の Y 成分を抑制するほか、2 つのパラメーター（C1、C2）で色を調整することもできます。（次図参照）。

パラメーターグループ（1/4）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	Hue	キーイングカラーの色相	0.0 ～ 359.5
F3	GN	ゲイン	0.0 ～ 63.99
F4	Clp	キーの基準レベル	0.0 ～ 100.0

パラメーターグループ（2/4）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Y	Angle に対するオフセット値 a) b)	−45.00～45.00
F2	C	Angle に対するオフセット値 a) c)	−45.00～45.00
F3	K	Angle に対するオフセット値 d)	−45.00～45.00
F4	Ang	キー信号になる領域の開き角度（Angle）	5.00 ～ 90.00

a) カラーキャンセルが On のときのみ有効。
b) フォアグラウンド映像の Y 信号に対してのみ有効
c) フォアグラウンド映像の C 信号に対してのみ有効
d) キー信号に対してのみ有効

パラメーターグループ（3/4）

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Col	カラーキャンセル	On/Off
F2	Y	Y 成分の抑制	0.00 ～ 31.99
F3	C1	C1 パラメータによる抑制 a)	0.00 ～ 31.99
F4	C2	C2 パラメータによる抑制	0.0 ～ 100.0

a) C2 が 0.00 以外の時、C1 の設定は無効

パラメーターグループ（4/4）

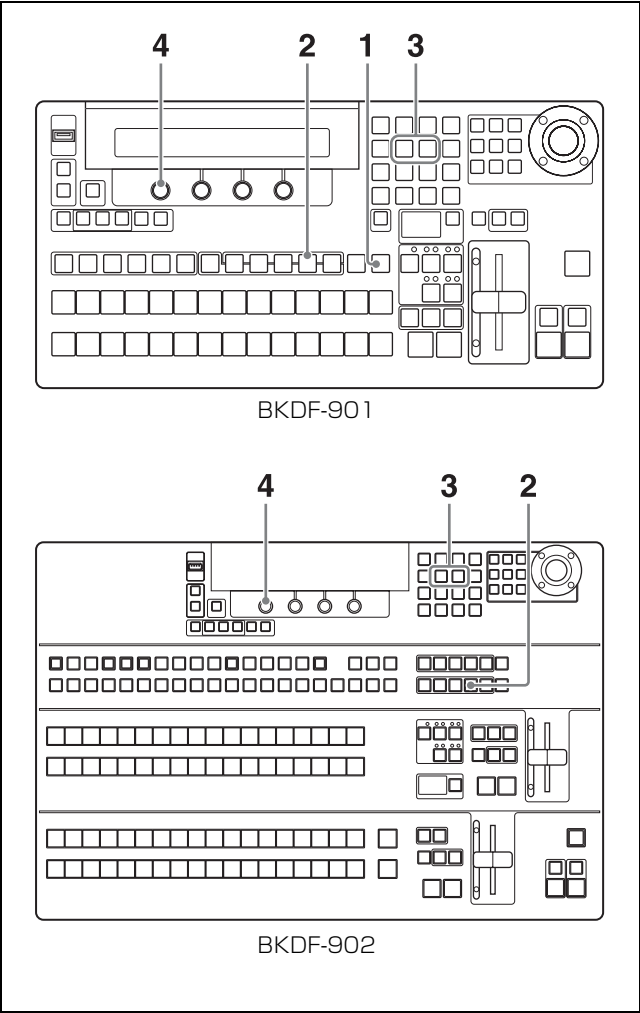
つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	ShL	キー信号の左辺の位置調整	0 ～ 3
F2	ShR	キー信号の右辺の位置調整	0 ～ 3

キーの不透明度を調整するには

クロマキーの不透明度を調整するには、Other サブメニューを使用します。
Other サブメニューには以下のパラメーターがあります。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Opac	不透明度	0.0 ～ 100.0

クロマキーカーソルを設定するには

クロマキーカーソルをプログラム画面とプレビュー画面のどちらに表示させるかを設定します。

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに System サブメニュー内の設定サブメニューが表示されます。

3 Other サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

サブメニュー名表示エリアに“Other”と表示されます。すでに表示されている場合は、この操作は不要です。

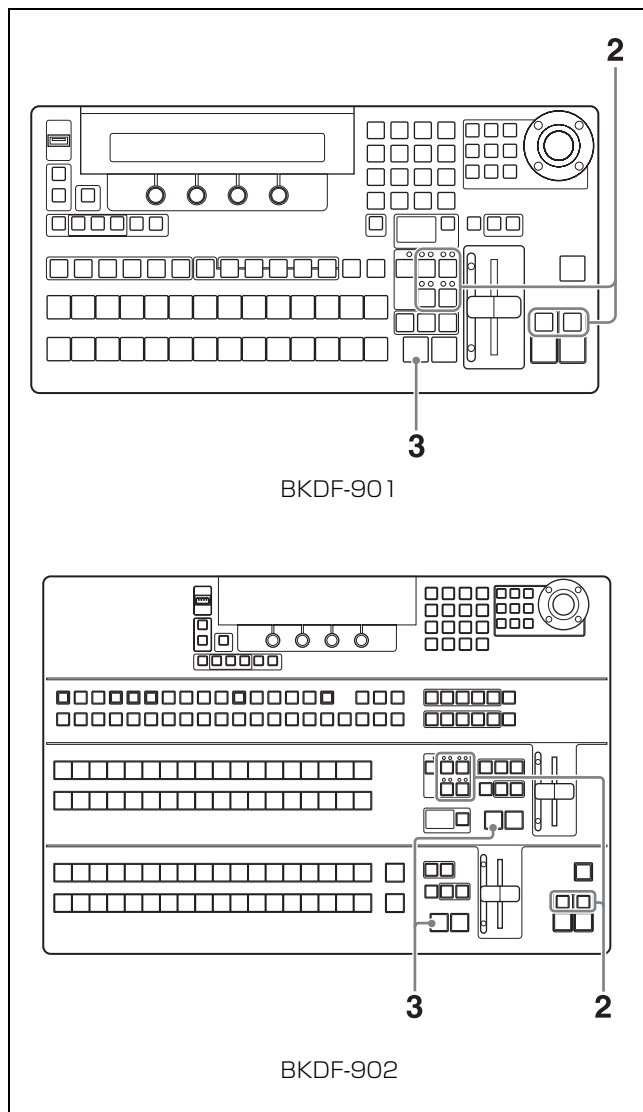
4 F1 つまみを回して PGM または PVW を選択する。

BKDF-901 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Cursor	クロマキーカーソルを表示させる画面	PGM：プログラム画面 PVW：プレビュー画面

BKDF-902 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Cursor	クロマキーカーソルを表示させる画面	M/E PGM：プログラム画面 M/E PVW：プレビュー画面

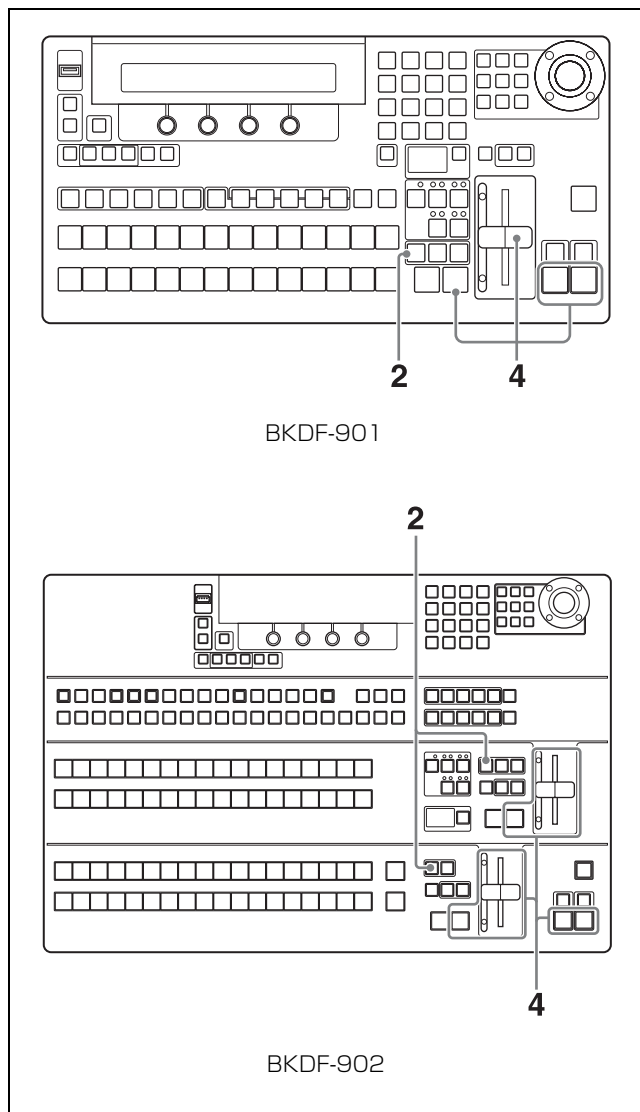
カットでキーをのせる

1 キーの信号をセットアップする。

◆ セットアップの方法については、「キーをセットアップする」（124 ページ）をご覧ください。

2 ネクストトランジション選択ボタンのうち信号をセットアップしたキーのボタン（KEY1 ～ KEY4、複数可）を押して点灯させる。

3 CUT ボタンを押す。

バックグラウンドの映像にキーの映像が瞬時に挿入されます。
キーが挿入されると、ボタンの上のキーオンインジケーター（赤）が点灯します。
もう一度 CUT ボタンを押すと、元のバックグラウンドの映像に戻り、インジケーターは消灯します。

ミックスでキーをのせる

1 前項「カットでキーをのせる」の手順 **1** と **2** を実行する。

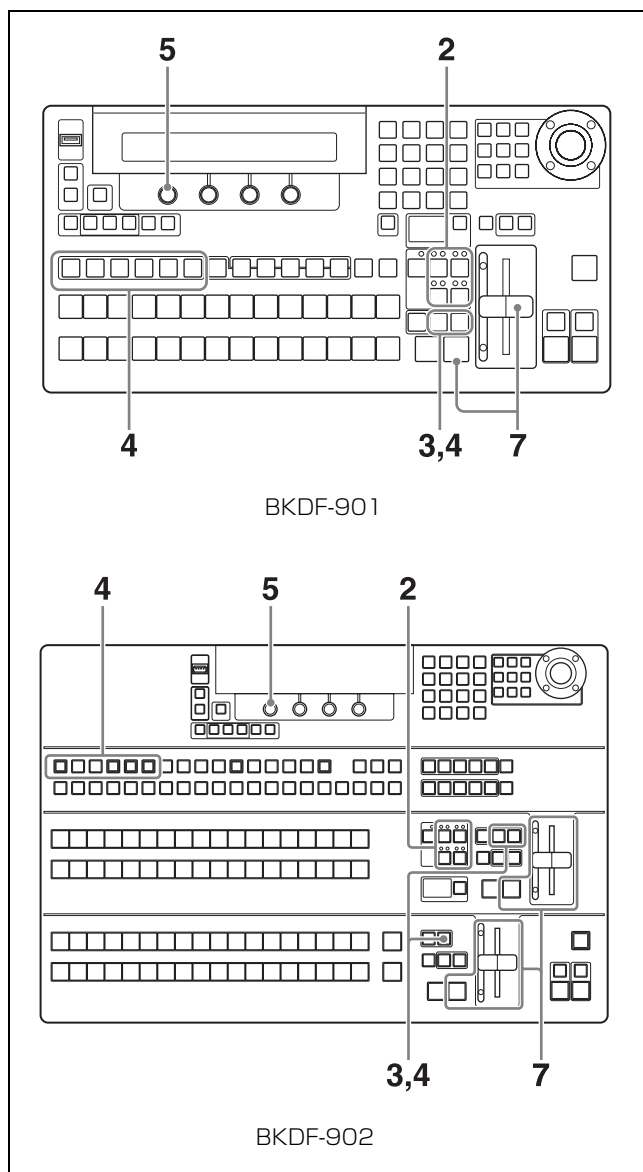
2 MIX ボタンを押して点灯させる。

3 必要に応じてトランジションレートを設定する。

◆ 設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118 ページ）をご覧ください。

4 AUTO TRANS ボタンまたはフェーダーレバーを使ってミックストランジションを実行する。

◆ トランジションの実行方法については、「効果を付けて映像を切り換える（ミックス、ワイプ）」（112 ページ）をご覧ください。

ワイプ（DME ワイプ）でキーをのせる

1 キーの信号をセットアップする。

◆ セットアップの方法については、「キーをセットアップする」（124 ページ）をご覧ください。

2 ネクストトランジション選択ボタンのうち信号をセットアップしたキーのボタン（KEY1 ～ KEY4、複数可）を押して点灯させる。

3 **BKDF-901 使用時：**トランジション部の WIPE ボタンまたは DME ボタンを押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：M/E トランジション部の WIPE タンまたは DME ボタンを押して点灯させる。または、PROGRAM/PRESET トランジション部の WIPE ボタンを押して点灯させる。

トランジション部の WIPE ボタンを押した場合は、WIPE メニューが表示されます。
M/E トランジション部の WIPE ボタンを押した場合は、M/E WIPE メニューが表示されます。
PROGRAM/PRESET トランジション部の WIPE ボタンを押した場合は、P/P WIPE メニューが表示されます。

ご注意

- DME ボタンを押しても、DME がセットアップしたキーについて有効になっていなければ、DME ワイプパターンを使用することはできません。DME の有効／無効は、KEYER 部の DME ENABLE ボタンで切り換えます。
  DME が有効になっている場合は、そのキーのボタンの上の DME インジケーター（緑）が点灯します。
- 複数のキーを同時にトランジションさせることはできますが、通常のワイプパターンを指定した場合は、すべてのキーが同じパターンになります。一方、DME ワイプパターンの場合は、個々のキーについて手順 **4** と **5** を繰り返すことによって、キーごとに異なったパターンを使用することができます。

4 手順 **3** で DME ボタンを押した場合は、DME ワイプパターンの調整をキーごとに行う。
希望のキーを選択し、再度 DME ボタンを押す。

選択されたキーの DME メニューが表示されます。

5 F1 つまみを回し、ワイプパターンまたは DME ワイプパターンを選ぶ。

パターン番号を入力して選択するときは、F1 つまみを押し、テンキー部で番号を入力して ENTER キーを押します。

◆ パターン番号については、「ワイプ」（191 ページ）、「DME ワイプ」（194 ページ）をご覧ください。

6 必要に応じてトランジションレート、トランジション方向を設定する。

◆ トランジションレートの設定のしかたについては「トランジションレートを設定する」（118 ページ）を、また、トランジション方向の設定のしかたについては「トランジションの方向を切り換える」（113 ページ）を、それぞれご覧ください。

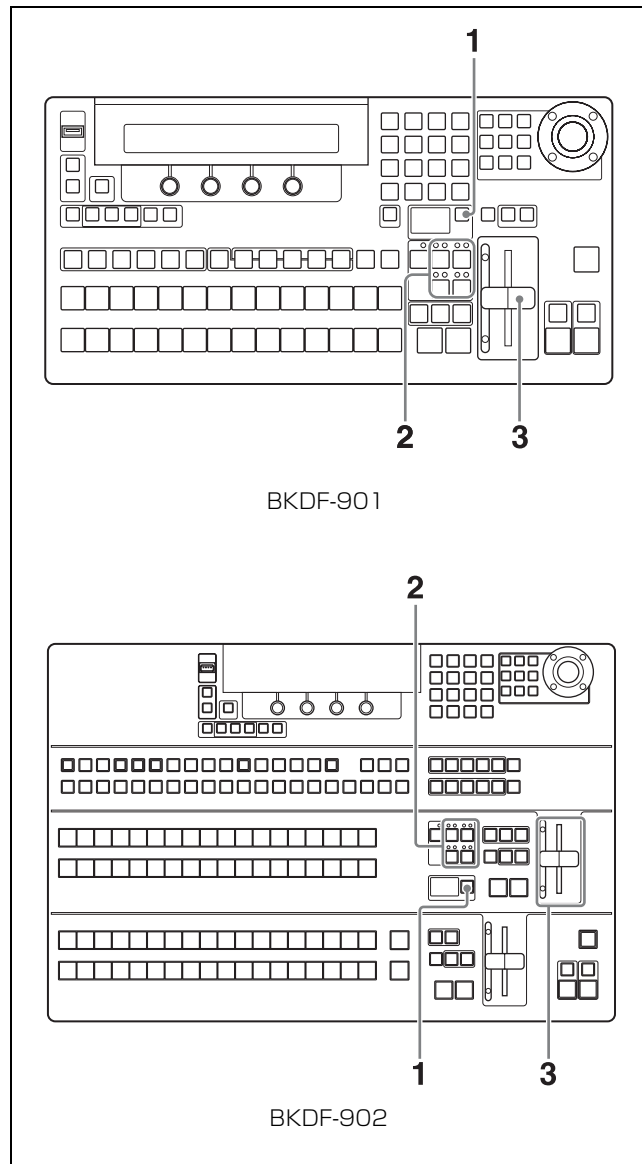
メモ

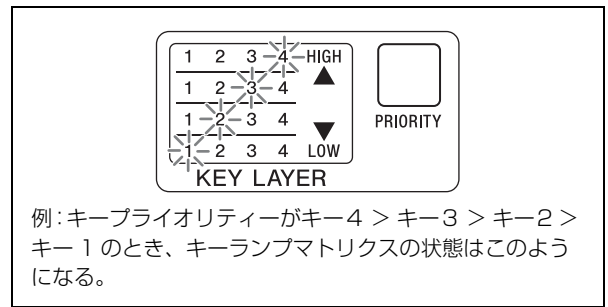
ワイプと DME ワイプのパターンは、調整することもできます。

◆ 詳しくは、「ワイプやキーの調整」（135 ページ）をご覧ください。

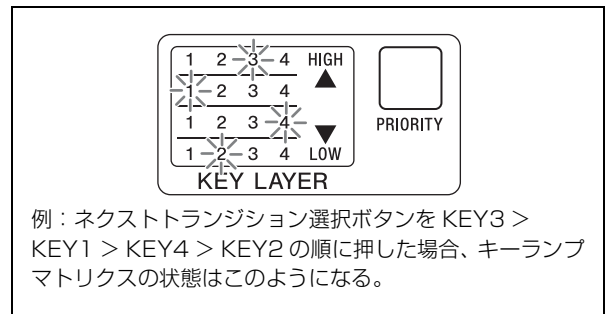
7 AUTO TRANS ボタンまたはフェーダーレバーでトランジションを実行する。

キーのプライオリティを変更する

キー 1 〜キー 4 は、プライオリティ（バックグラウンドを基準にどのキーが上位にくるか）を設定することができます。

1 PRIORITY ボタンを押して点灯させる。

ネクストトランジション選択ボタン KEY1 〜 KEY4 がオレンジ色で点灯し、キーランプマトリクスに現在のキープライオリティが表示されます。

例：キープライオリティーがキー４ > キー３ > キー２ > キー１のとき、キーランプマトリクスの状態はこのようになる。

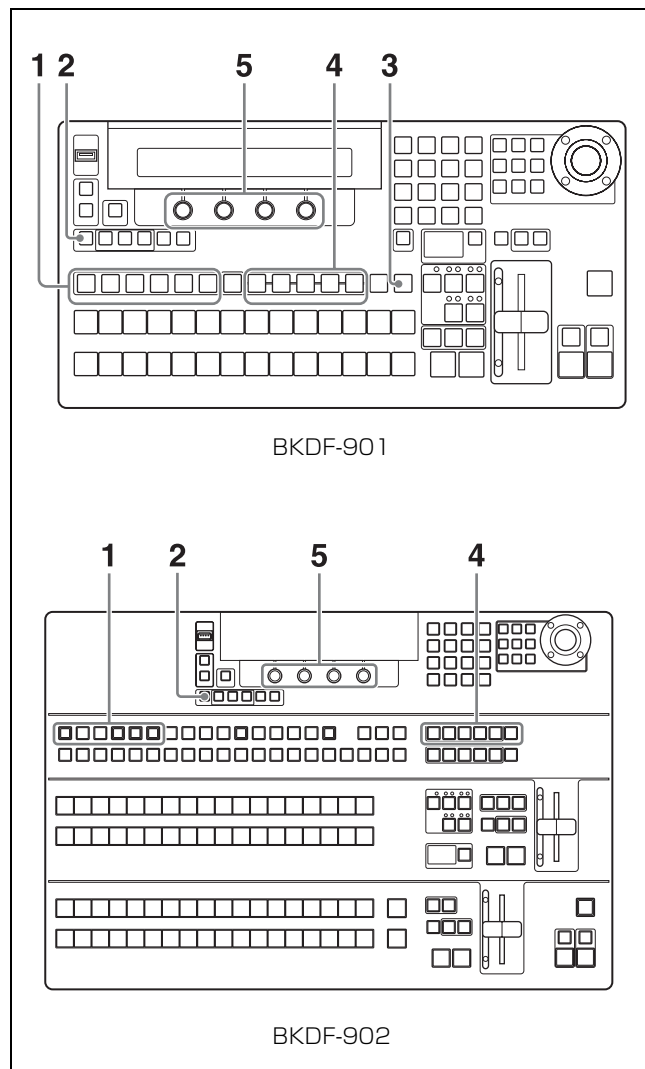
2 ネクストトランジション選択ボタンKEY1〜KEY4を上位に置きたいキーのボタンから順に押す。

キーランプマトリクスに押した順序が反映されます。

例：ネクストトランジション選択ボタンを KEY3 > KEY1 > KEY4 > KEY2 の順に押した場合、キーランプマトリクスの状態はこのようになる。

4 個すべてのボタンを押さなかった場合は、次に PRIORITY ボタンを押したとき、新しいプライオリティ設定はキャンセルされます。

3 フェーダーレバーを上下どちらかに 1 回振りきる。

新しいキープライオリティの設定が反映されます。

キーに DME 効果を付ける

BKDF-901

BKDF-902

1 KEY DELEGATION 部（BKDF-901 使用時）またはキー／ AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）で操作対象のキーを選択する。

2 KEYER 部で DME ENABLE ボタンを押して点灯させる。

◆ このボタンの動作について詳しくは 15 ページをご覧ください。

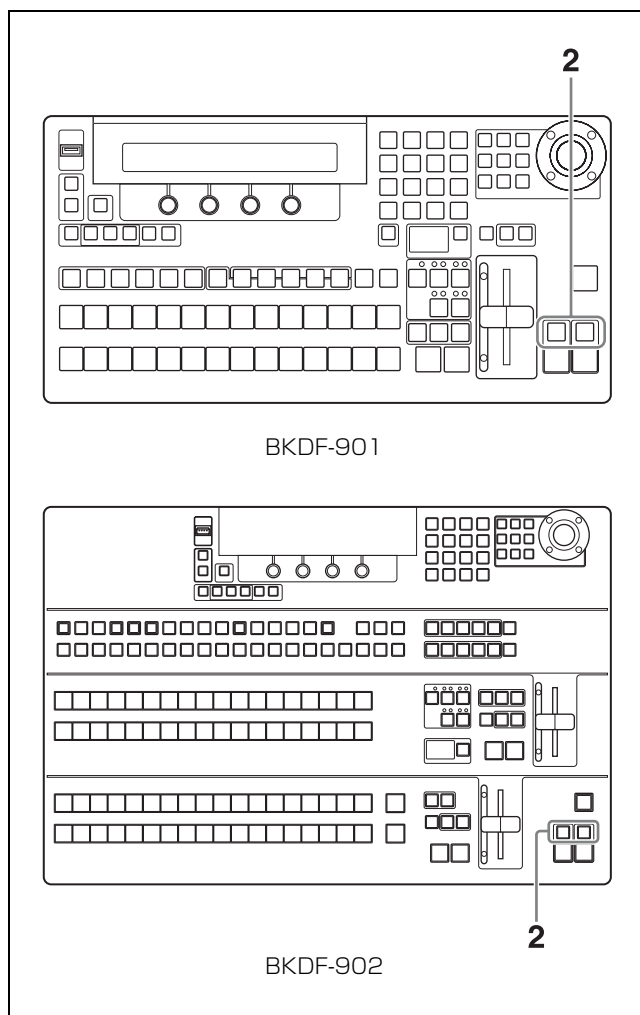
3 **BKDF-901 使用時：** DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して点灯させる。

BKDF-902 使用時： 手順 **4** に進む。

4 BASIC、BORDER などの DME 設定ボタンを押す。

5 F1 ～ F4 つまみでパラメーターを調整する。

◆ 詳しくは、「DME の効果を調整する」（137 ページ）をご覧ください。

ダウンストリームキーをのせる（カット）

BKDF-901

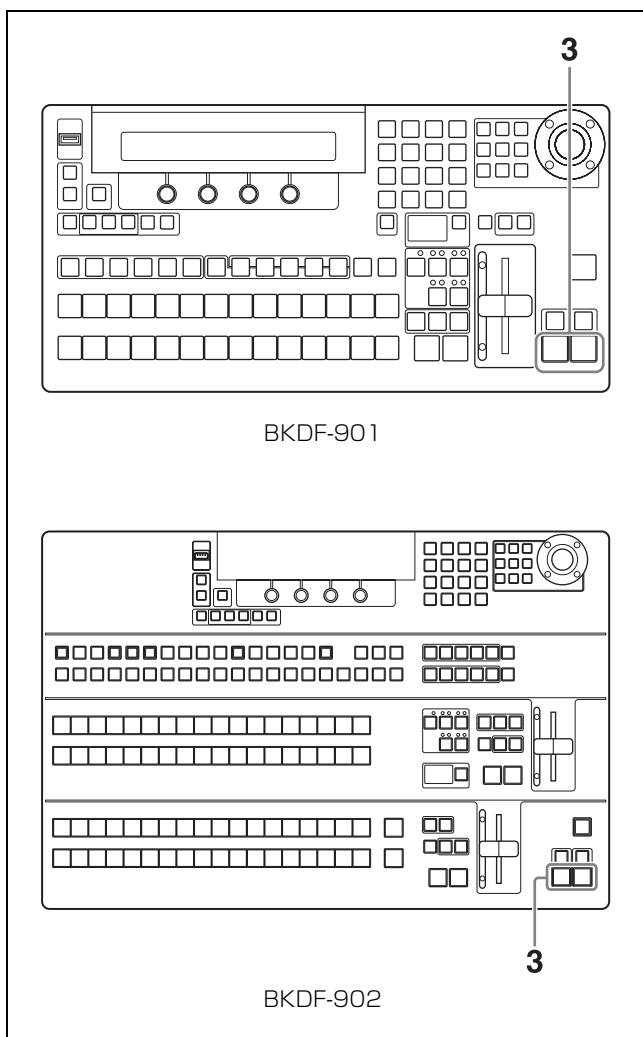
BKDF-902

1 キーの信号をセットアップする。

◆ セットアップの方法については、「キーをセットアップする」（124 ページ）をご覧ください。

2 トランジション部（BKDF-901 使用時）または DSK/フェードトゥブラック操作部（BKDF-902 使用時）で、DSK1 ON または DSK2 ON ボタンを押す。

押したボタンが点灯し、ダウンストリームキーが挿入されます。
もう一度押すと、ダウンストリームキーが削除され、押したボタンが消灯します。

ダウンストリームキーをのせる（ミックス）

1 キーの信号をセットアップする。

◆ セットアップの方法については、「キーをセットアップする」（124 ページ）をご覧ください。

2 ダウンストリームキーのトランジションレートを設定する。

◆ 設定の方法については、「トランジションレートを設定する」（118 ページ））をご覧ください。

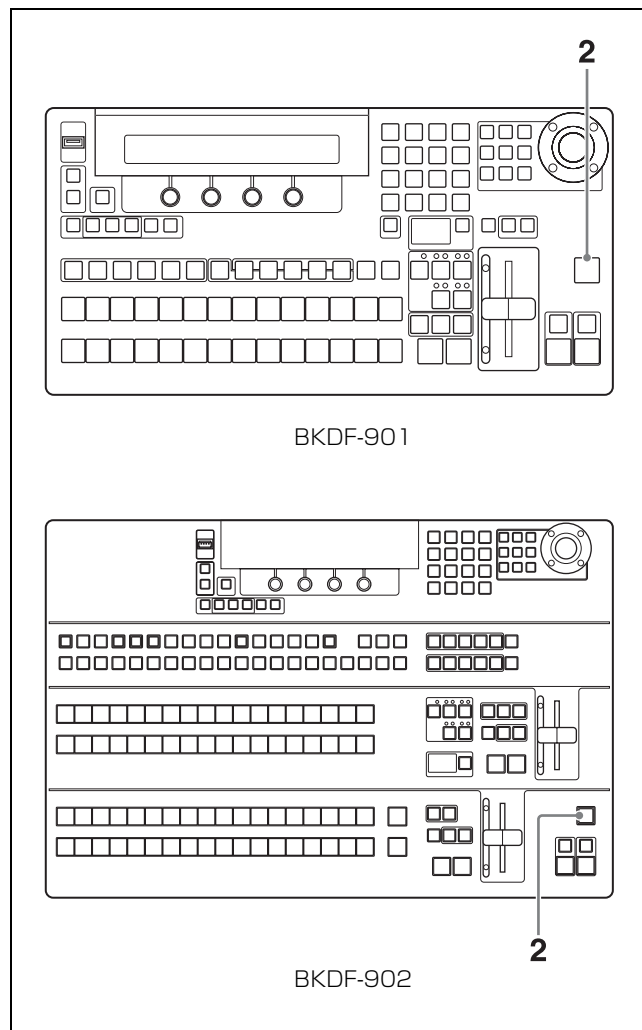
3 DSK1 または DSK2 の AUTO TRANS ボタンを押す。

設定されたトランジションレートによって、トランジションが実行されます。

ご注意

ダウンストリームキーに以下の機能は使用できません。
クロマキー、ワイプパターン、DME ワイプパターン、キーマスク（ボックスマスクのみ可)、エッジなど

フェードトゥブラックを使う

本機内部で発生させるブラック信号も映像の切り換えに使用することができます。バックグラウンドをブラック信号に切り換えるトランジションを「フェードトゥブラック」といいます。

1 フェードトゥブラックのトランジションレートを設定する。

◆ 設定のしかたについては、「トランジションレートを設定する」（118 ページ）をご覧ください。

2 トランジション部（BKDF-901 使用時）または DSK/フェードトゥブラック操作部（BKDF-902 使用時）の FTB ボタンを押す。

プログラム出力されていた映像が、設定したトランジションレートでフェードアウトし、ブラック画面に切り換わります。

フェードトゥブラック終了後にもう一度 FTB ボタンを押すと、ブラック画面から元の映像に切り換わります。また、フェードトゥブラック中に FTB ボタンを押すと、瞬時に元の映像に戻ります。

メモ

フェードトゥブラックは、あらゆるオートトランジションの中で最も優先度の高いものです。他のタイプのトランジションが実行中でも、FTB ボタンを押すと、画面はブラック画面に切り換わります。

ワイプやキーの調整

映像をワイプで切り換えたり、映像にキーをのせるときに、さらに細かい効果を付加することができます。

本章では、表示パネルに表示されるサブメニュー名やパラメーター名と、GUI メニュー画面に表示されるサブメニュー名やパラメーター名が異なる場合は、両方を併記しています。GUI メニュー画面上の表示には（ ）を付けています。

◆ GUI メニュー画面上の表示について詳しくは、「GUI メニュー画面を使ったメニュー操作」（64 ページ）をご覧ください。

ワイプパターンを加工する

トランジションやキーの操作時に、選択したワイプパターンを加工することができます。
例えば、パターンに縁取り（ボーダー）を付けたり、パターンの形状や位置を変える（モディファイする）ことができます。加工したパターンは、「ユーザーパターン」として登録することができます。

ボーダーの例

◆ ワイプパターンを選択する方法について詳しくは、「ワイプ（DME ワイプ）で切り換える」（116 ページ）または「ワイプ（DME ワイプ）でキーをのせる」（130 ページ）をご覧ください。

ワイプパターンにボーダーを付ける

Wipe Pattern（Pattern）サブメニューと Wipe Border Color（Border Color）サブメニューのパラメーターを調整します。

Wipe Pattern（Pattern）／ Wipe Border Color（Border Color）サブメニューを表示するには

BKDF-901 使用時：トランジション部の WIPE ボタンを押します。

BKDF-902 使用時：M/E トランジション部または PROGRAM/PRESET トランジション部の WIPE ボタンを押して点灯させます。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

Wipe Pattern（Pattern）サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ボーダーを作成します。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ボーダーの幅を設定する	F2	Wid (Border Width)	0.0 ～ 100.0（パターンにボーダーを付けないときは、設定値を 0.0 にする）
ボーダーのソフトネス（ぼかし具合）を設定する	F3	Soft (Border Softness)	0.0 ～ 100.0
ボーダーに使用する映像を選択する	F4 a)	Src (Border Source)	**BLK**：ブラック信号 **IN01 ～ IN24**：入力信号 1 ～ 24 **MAT1 ～ MAT4**：カラーマット 1 ～ 4 **STL1 ～ STL4**：スチル画像 1 ～ 4 **W.Bd (Wipe Border Matte)**：ワイプボーダーマット

a) F4 つまみを使って入力信号や内部信号の表示名を変更している場合は（74 ページ）、変更している信号名が表示されます。

Wipe Border Color（Border Color）サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ボーダーの色を調整します。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ボーダーの明るさを調整する	F2	Lum (Luminance)	0.0 ～ 108.6
ボーダーの色飽和度（色の濃さ）を調整する	F3	Sat (Saturation)	0.0 ～ 100.0
ボーダーの色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

ワイプパターンをモディファイする

Wipe Modify (Modify) サブメニューのパラメーターを調整します。

Wipe Modify (Modify) サブメニューを表示するには

ジョイスティック部の WIPE POS ボタンを押します。
他のサブメニューを表示しているときは、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押して、Wipe Modify サブメニューに切り換えることができます。

Wipe Modify (Modify) サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、パターンの形状や位置を変更します。

操作	つまみ ジョイスティック	パラメーター	設定値
パターンの縦横比を設定する	F1	Asp (Aspect)	− 1.000 ～ 1.000
パターンの水平位置（X 座標）を設定する	F2 左右に動かす	PX (Center Position X)	− 1.000 ～ 1.000
パターンの垂直位置（Y 座標）を設定する	F3 上下に動かす	PY (Center Position Y)	− 1.000 ～ 1.000
パターンの回転角を設定する	F4 時計回り／反時計回りに回す	Ang (Angle)	− 16.000 ～ 16.000

ユーザーパターンを登録する

User サブメニューで、加工したワイプパターンを登録することができます。

1 いずれかのサブメニューで、ワイプパターンを加工する。

2 User サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

3 表示パネル／メニューコントロール部の F1 つまみを回して、パターンを登録する番号を選択する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Usr (User Pattern)	ユーザーパターンを登録する番号	120 ～ 159 a)

a) ユーザーパターンが登録済みの番号では、番号の後ろに「*」（アステリスク）が表示されます。

4 F2 つまみを 1 秒以上押す。

手順 **3** で選択した番号でパターンが登録されます。

パターンの登録を抹消するには

表示パネル／メニューコントロール部の F1 つまみを回して、登録を抹消するパターンの番号を選択し、F4 つまみを 1 秒以上押します。

DMEの効果を調整する

DMEメニューで、トランジションやキーの操作時に使用するDME（デジタルマルチエフェクト）の効果を調整することができます。
DMEの効果を使用すると、3次元空間で画像の位置や大きさ、形状を変更することができます。
本機では、DMEを6チャンネル使用することができます。各チャンネルのDMEを単独で使用するだけでなく、2つのDMEを組み合わせることにより、さらに複雑で高度な効果を作成することができます。現在使用中のDMEのチャンネル数は、表示パネルの右上に表示されます（Now Using DMEs= チャンネル数）。

調整	使用するサブメニュー（名称はGUIメニュー画面上にのみ表示）
• 位置や形状、大きさを変更する • DMEをセットアップする	DME Basic
ボーダーを付ける	Border
色調を変更（クロマコントロール）する	Sub Effects
3D DMEのワープ効果を調整する	Warp
ライティング効果を付ける	Light
ユーザーパターンを登録する	User

◆ DMEワイプパターンを選択する方法について詳しくは、「ワイプ（DMEワイプ）で切り換える」（116ページ）または「ワイプ（DMEワイプ）でキーをのせる」（130ページ）をご覧ください。
また、キーにDME効果を付ける方法について詳しくは、「キーにDME効果を付ける」（132ページ）をご覧ください。

ご注意

DMEの効果を調整しても、本機の設定をリセットしたり、本機を再起動すると、元の状態に戻ります。調整した効果を再度使用したい場合は、イベントとして登録してください。

◆ 詳しくは、「イベントを登録する」（154ページ）をご覧ください。

DMEメニューのサブメニューの設定をすべて初期化する（リセットする）には

BKDF-901使用時： 初期化したいサブメニューを表示して、DME/SETUP部のSHIFTボタンを押したまま、ジョイスティック部のDEFAULTボタンを押します。

BKDF-902使用時： 初期化したいサブメニューを表示して、キー／AUXバス操作部のKEY SRCボタンを押したまま、ジョイスティック部のDEFAULTボタンを押します。

画像の位置や形状、大きさを変更する

DME Basicサブメニューの各サブメニューで、以下の操作を行います。

サブメニュー	操作
Position a)	画像の位置を設定する
Rotation a)	画像の回転角を設定する
xxx Aspect b) (Aspect)	画像の縦横比を設定する
Crop	画像の一部を切り取る（クロップする）
xxx Setup (Setup) b)	• DMEの有効／無効を切り換える • グローバル座標を使用するかどうかを選択する

a) GUIメニュー画面上にのみ表示
b) xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示される

DME Basicサブメニューを表示するには

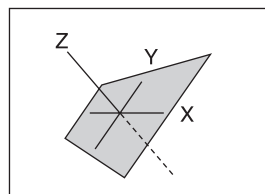
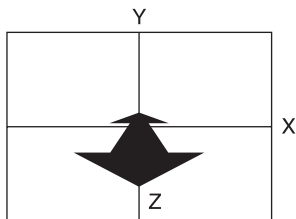
BKDF-901使用時： DME/SETUP部のSHIFTボタンを押して消灯させ、BASICボタンを押します。

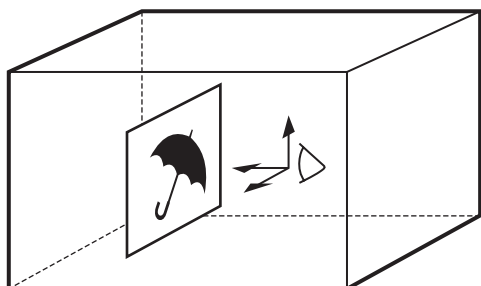
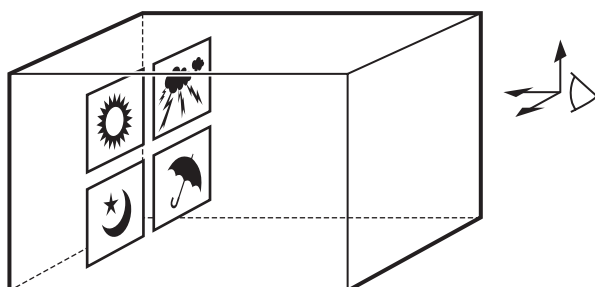
BKDF-902使用時： DME/SETUP部のBASICボタンを押します。

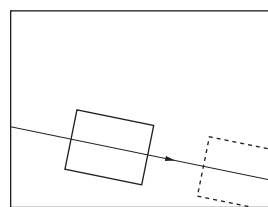
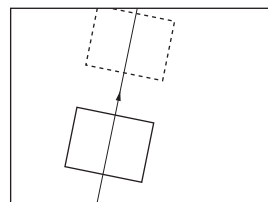
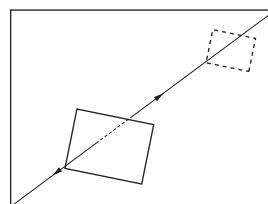
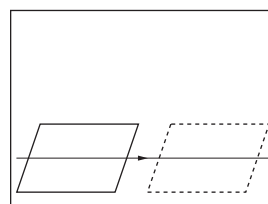
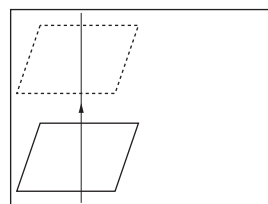
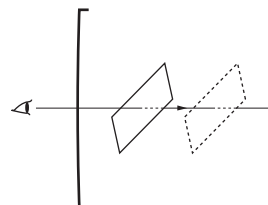
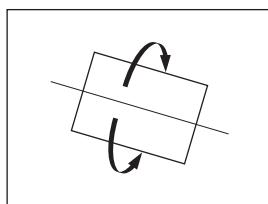
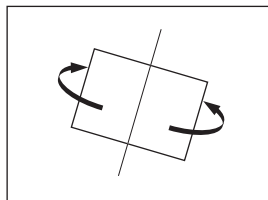
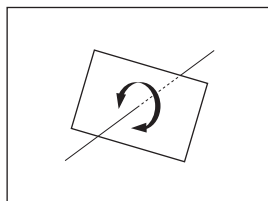
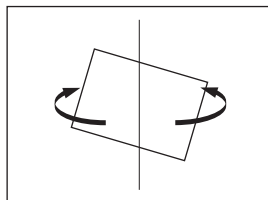
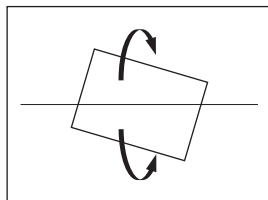
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。
サブメニューを切り換えるには、テンキー部の◁、▷ボタンを押します。
PositionサブメニューとRotationサブメニューは、ジョイスティック部のDME POSボタン、DME ROTボタンを押して、直接表示することもできます。

Positionサブメニュー、Rotationサブメニューのパラメーターを調整するには

画像の位置や角度は、2種類の座標で定義することができます。

ソース座標： 画像を基準とする座標です。画像の中心を原点として、画像上の水平方向にX軸、垂直方向にY軸、奥行き方向にZ軸を設定しています。

ターゲット座標： モニター画面を基準とする座標です。モニターの中心を原点として、水平方向にX軸、垂直方向Y軸、奥行き方向にZ軸を設定しています。

複数の DME を使用するときは、さらにローカル座標とグローバル座標のどちらで位置を定義するかを選択します。

ローカル座標：DME のチャンネルごとに設定された座標です。

グローバル座標：DME の全チャンネルに共通で設定された座標です。
グローバル座標を使うときは、Setup サブメニューでグローバル座標を有効（Glbl のパラメーターを On）にしておく必要があります（140 ページ参照）。

画像の位置や回転角は定義する座標に応じて変わるため、Position サブメニューと Rotation サブメニューのパラメーターは、以下のサブメニューで座標を選択して調整します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

- xxx L.Source（Local Source）サブメニュー：ソース座標での位置／回転角を変更する。
- xxx L.Target（Local Target）サブメニュー：ターゲット座標での位置／回転角を変更する。

ソース座標で画像の位置を変更する場合

ターゲット座標で画像の位置を変更する場合

ソース座標で画像の回転角を変更する場合

ターゲット座標で画像の回転角を変更する場合

Position サブメニューのパラメーターを調整するには

いずれの座標のサブメニューについても操作は共通です。

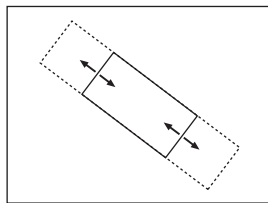
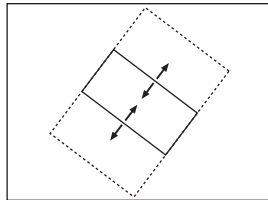
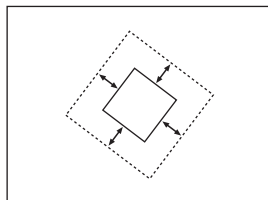
操作	つまみ ジョイスティック	パラメーター	設定値
画像の X 座標（水平位置）を設定する	F2 左右に動かす	PX (Position X)	− 8.000 ～ 8.000
画像の Y 座標（垂直位置）を設定する	F3 上下に動かす	PY (Position Y)	− 8.000 ～ 8.000
画像の位置の Z 座標（奥行き）を設定する	F4 時計回り／反時計回りに回す	PZ (Position Z)	− 8.000 ～ 8.000

Rotation サブメニューのパラメーターを調整するには

いずれの座標のサブメニューについても操作は共通です。

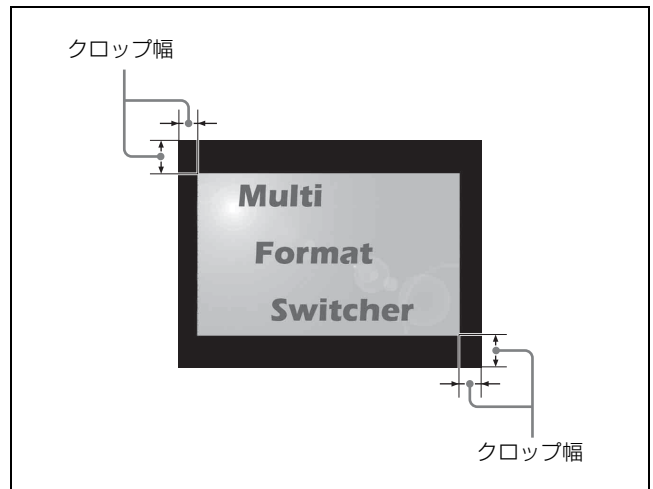
操作	つまみ ジョイスティック	パラメーター	設定値
画像の X 軸方向（水平方向）の回転角を設定する	F2 左右に動かす	RX (Rotation X)	− 8.000 ～ 8.000
画像の Y 座標方向（垂直方向）の回転角を設定する	F3 上下に動かす	RY (Rotation Y)	− 8.000 ～ 8.000
画像の Z 座標方向（奥行き方向）回転角を設定する	F4 時計回り／反時計回りに回す	RZ (Rotation Z)	− 8.000 ～ 8.000

Aspect サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、画像の縦横比を変更します。

アスペクト変更

操作	つまみ	パラメーター	設定値
X 軸方向の拡大／縮小比率を設定する	F2	X (Aspect X)	0.000 ～ 8.000
Y 軸方向の拡大／縮小比率を設定する	F3	Y (Aspect Y)	0.000 ～ 8.000
Z 軸方向の拡大／縮小比率を設定する	F4	Z (Aspect Z)	0.000 ～ 8.000

Crop サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、画像の上下左右を設定した幅だけ切り落とすことができます。

クロップの例

操作	つまみ	パラメーター	設定値
左からの切り落とし幅（クロップ幅）を設定する	F1	L (Left Side)	0.0 ～ 100.0
右からの切り落とし幅（クロップ幅）を設定する	F2	R (Right Side)	0.0 ～ 100.0
上からの切り落とし幅（クロップ幅）を設定する	F3	T (Top Side)	0.0 ～ 100.0
下からの切り落とし幅（クロップ幅）を設定する	F4	B (Bottom Side)	0.0 ～ 100.0

Setup サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整します。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
DME の有効／無効を設定する（KEYER 部の DME ENABLE ボタン（15 ページ参照）と同じ機能）	F1	DME	**Off**：DME が無効 **On**：DME が有効 a) **On-woK**：キーに対する DME が無効 b) **On-w/K**：キーに対する DME が有効 b)
グローバル座標の有効／無効を選択する	F2	Glbl (Use Globals)	**On**：有効 **Off**：無効

a) トランジション操作時
b) キー操作時

画像にボーダーを付ける

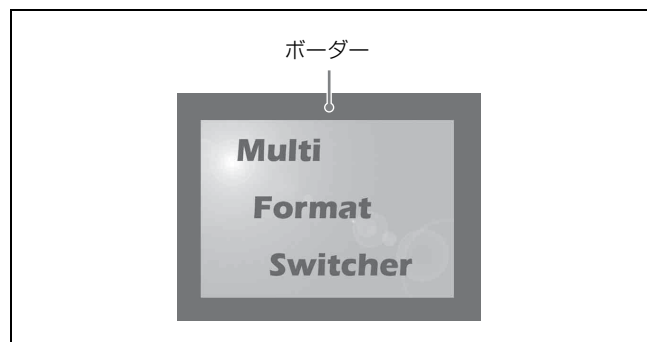
Border サブメニューの各サブメニューで、以下の操作を行います。

サブメニュー	操作
xxx Border Color a) (Border Color)	画像にボーダーを付ける／付けないを選択し、付ける場合は色を調整する

サブメニュー	操作
M/E DME Inner Width b)、Keyer Bord Inner Wid c) (Inner Width)	ボーダーの内側の幅を調整する
M/E DME Outer Width b)、Keyer Bord Outer Wid c) (Outer Width)	ボーダーの外側の幅を調整する
M/E DME Border Soft b)、Keyer Bord Softness c) (Softness)	ボーダーの内側と外側のソフトネス（ぼかし具合）を調整する
xxx Bevel Color a) (Bevel Color)	画像に立体感のあるボーダー（ベベルドエッジ）を付ける／付けないを選択し、付ける場合は色を調整する
xxx Border HL a) (Hilight Setup)	ベベルドエッジをライティングするときの光源の方向と明るさを設定する

a) xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示される
b) トランジション時のサブメニュー
c) キー操作時のサブメニュー

Border サブメニューを表示するには

BKDF-901 使用時：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して点灯させ、BORDER ボタンを押します。
BKDF-902 使用時：DME/SETUP 部の BORDER ボタンを押します。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。
サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

ボーダーの例

Border Color サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、画像にボーダーを付ける／付けないを選択し、付ける場合は色を調整します。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
画像にボーダーを付ける／付けないを選択する	F1	Bod (Border Enable)	**On**：付ける **Off**：付けない
ボーダーの明るさを調整する	F2	Lum (Luminance)	0.0 ～ 108.6
ボーダーの色飽和度（色の濃さ）を調整する	F3	Sat (Saturation)	0.0 ～ 100
ボーダーの色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

Inner Width サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ボーダーの内側の幅を調整します。

ご注意

画像にベベルドエッジを付けているときは、上下左右のベベルドエッジの幅を個別に調整することはできません。いずれか 1 つのパラメーターの値を設定してください。

◆ ベベルドエッジの設定については、「Bevel Color サブメニューのパラメーターを調整するには」（142 ページ）をご覧ください。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
左側ボーダーの内側の幅を調整する	F1	L (Left Side)	0 ～ 200
右側ボーダーの内側の幅を調整する	F2	R (Right Side)	0 ～ 200
上側ボーダーの内側の幅を調整する	F3	T (Top Side)	0 ～ 200
下側ボーダーの内側の幅を調整する	F4	B (Bottom Side)	0 ～ 200

Outer Width サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ボーダーの外側の幅を調整します。

ご注意

画像にベベルドエッジを付けているときは、上下左右のベベルドエッジの幅を個別に調整することはできません。いずれか 1 つのパラメーターの値を設定してください。

◆ ベベルドエッジの設定については、「Bevel Color サブメニューのパラメーターを調整するには」（142 ページ））をご覧ください。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
左側ボーダーの外側の幅を調整する	F1	L (Left Side)	0 ～ 100
右側ボーダーの外側の幅を調整する	F2	R (Right Side)	0 ～ 100
上側ボーダーの外側の幅を調整する	F3	T (Top Side)	0 ～ 100

操作	つまみ	パラメーター	設定値
下側ボーダーの外側の幅を調整する	F4	B (Bottom Side)	0 ～ 100

Softness サブメニューのパラメーターを調整するには

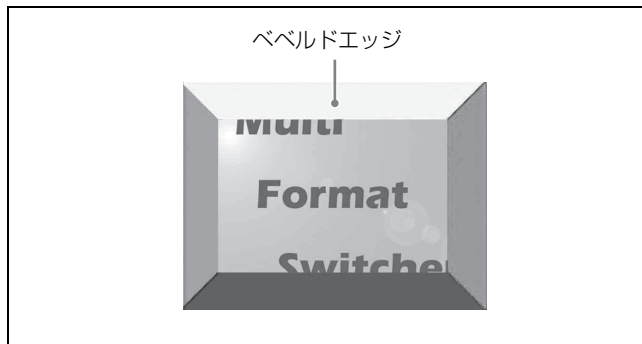
以下のパラメーターを調整して、ボーダーのソフトネスを調整します。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ボーダーの内側のソフトネスを調整する	F1	InS (Inner Softness)	0 ～ 15
ボーダーの外側のソフトネスを調整する	F2	OutS (Outer Softness)	0 ～ 15

Bevel Color サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、画像に立体感のあるボーダー（ベベルドエッジ）を付ける／付けないを選択し、付ける場合は色を調整します。

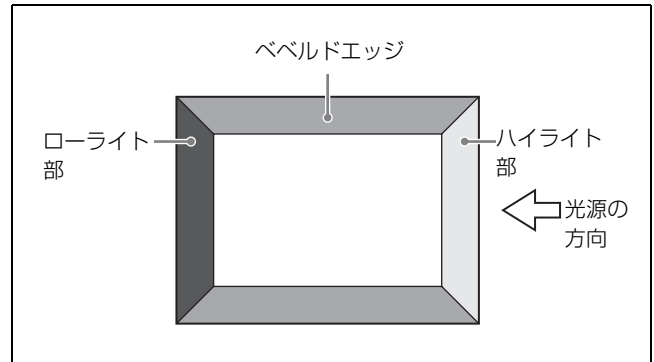
ご注意

ベベルドエッジの幅は上下左右で個別に調整できません。

ベベルドエッジの例

◆ ベベルドエッジの幅の調整については、「Inner Width サブメニューのパラメーターを調整するには」（141 ページ）、「Outer Width サブメニューのパラメーターを調整するには」（141 ページ）をご覧ください。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
画像にベベルドエッジを付ける／付けないを選択する	F1	Bvl (Beveled Enable)	**On**：付ける **Off**：付けない
ベベルドエッジの明るさを調整する	F2	Lum (Luminance)	0.0 ～ 108.6
ベベルドエッジの色飽和度（色の濃さ）を調整する	F3	Sat (Saturation)	0.0 ～ 100
ベベルドエッジの色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

Border HL（Highlight Setup）サブメニューのパラメーターを調整するには

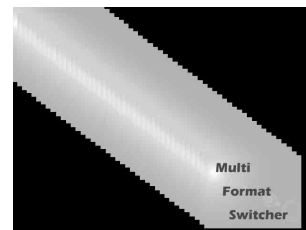
以下のパラメーターを調整して、ベベルドエッジをライティングするときの光源の方向と明るさを設定します。

ベベルドエッジの例

操作	つまみ	パラメーター	設定値
光源の方向を設定する（アナログ時計の文字盤の位置で指定する） **例**：3 は 3 時方向に該当する	F1	Dir (Hilight Direction)	0 ～ 11
ハイライト部（明るい部分）とボーダーの色の混合比率を設定する	F2	HL (Hilight Opacity)	0 ～ 100.0
ローライト部（暗い部分）とボーダーの色の混合比率	F3	LL (Lowlight Opacity)	0 ～ 100.0

トレイル効果を付けたり、色調を変更する

Sub Effects サブメニューのパラメーターを調整して、画像にトレイル効果を付けたり、画像の色調を変更（クロマコントロール）することができます。

トレイル効果：尾を引くような残像効果を付けます。

クロマコントロール：画像の色調をセピアやモノクロに変更します。

トレイル効果の例

それぞれ、以下のサブメニューで設定します。

サブメニュー	操作
Trail a)	トレイル効果を設定する
Chroma Control	色調を変更する

a) GUI 画面メニュー上にのみ表示

Sub Effects メニューを表示するには

DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して点灯させ、SUB EFF ボタンを押します。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。
サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

Trail サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、トレイル効果を付ける／付けないを選択し、付ける場合は残像の長さと色を調整します。
Trail サブメニューは 2 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Trail 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
トレイル効果を付ける／付けないを選択する	F1	Typ (Trail Type)	**Off**：付けない **Decay**：付ける **Star**：残像部分を星くず状にする
残像の長さを調整する	F2	Len (Length)	1 ～ 6

xxx Trail 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
残像の明るさを調整する	F2	Lum (Luminance)	0.0 ～ 108.6
残像の色飽和度（色の濃さ）を調整する	F3	Sat (Saturation)	0.0 ～ 100
残像の色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

Chroma Control サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、画像の色調を変更します（クロマコントロール）。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
クロマコントロールのタイプを選択する	F1	T (Type)	**Through**：色調を変更しない **Sepia**：セピア **Nega**：ネガ
画像の色飽和度（色の濃さ）を調整する	F3	Sat a) (Saturation)	0.0 ～ 100
画像の色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

a) Sepia を選択しているときに Sat を 0.0 に設定すると、画像が白黒になります。

3D DME のワープ効果を調整する

Warp サブメニューのパラメーターを調整して、3D DME のワープ効果（映像をゆがめたり、曲げたり、分割する効果）を調整することができます。
Warp サブメニューの各サブメニューで、以下の操作を行います。

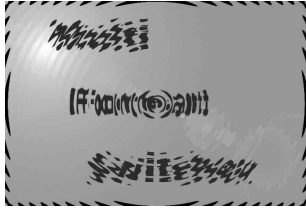
サブメニュー	操作	操作対象となるパターンの番号
Ripple a)	リップル効果（波紋のような効果）を調整する	100 ～ 114
xxx Swirl b) (Swirl)	スワール効果（渦巻きのような効果）を調整する	115、116
Mosaic a)	モザイク効果（モザイク画のような効果）を調整する	117、118
xxx Slats b) (Slats)	スラッツ効果（映像を帯状に分割して並べる効果）を調整する	119 ～ 124
Lens a)	レンズ効果（レンズを通して見たような効果）を調整する	125 ～ 184
Page Turn a)	ページターン効果（ページをめくるような効果）を調整する	185 ～ 223
Page Peel a)	ページピール効果（ページをはがすような効果）を調整する	224 ～ 231
Splits a)	スプリット効果（映像を分割する効果）を調整する	232 ～ 241
Mirror a)	ミラー効果（鏡像のような効果）を調整する	242 ～ 249
xxx Defocus c) (Defocus)	デフォーカス効果（映像全体をぼかす効果）を調整する	252

a) GUI メニュー画面上にのみ表示
b) xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示される
c) xxx：キー操作時のみ「Keyer」と表示される

Warp サブメニューを表示するには

BKDF-901 使用時：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して消灯させ、WARP ボタンを押します。
BKDF-902 使用時：DME/SETUP 部の WARP ボタンを押します。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。
サブメニューを切り換えるには、WARP ボタンを繰り返し押します。

Ripple サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、リップル効果を調整します。

リップル効果の例

Ripple サブメニューは 4 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Ripple 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
波紋のタイプを選択する	F1	Typ (Shape Type)	**Hor：**横方向の波 **Ver：**縦方向の波 **Rot：**波の回転 **Cir：**円形の波紋 **Poly：**多角形の波紋 **Star：**星形の波紋
波の周波数を調整する	F2	Frq (Freq)	− 100.0 ～ 100.0
波の大きさを調整する	F3	Amp	− 2.000 ～ 2.000
波の位相を調整する	F4	Phs (Phase)	− 8.000 ～ 8.000

xxx Ripple 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
波の種類を選択する	F1	Wav (Wave Type)	**Sine：**正弦波 **Square：**方形波 **Triangle：**三角波 **Saw：**鋸波 **Random：**ランダム波
波の回転を調整する	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 ～ 8.000
星形の頂点の数を設定する（Star 選択時）	F3	Pnt (Points)	2 ～ 16
星形のとがり具合を調整する（Star 選択時）	F4	Shp (Sharpness)	− 100.0 ～ 100.0

xxx Ripple 3 (3)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
辺の数を設定する（Poly 選択時）	F1	Sid (Sides)	2 ～ 32
波の中心の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 8.000 ～ 8.000
波の中心の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 8.000 ～ 8.000

xxx Modifier (Modifier)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
波紋を変調させる／させないを選択する	F1	Mod (Modifier)	**On：**変調させる **Off：**変調させない
マルチウェーブ	F2	Zom (Zoom)	− 8.000 ～ 8.000
マルチウェーブのアスペクト比を設定する	F3	Asp (Aspect)	− 8.000 ～ 8.000

Swirl サブメニューのパラメーターを調整するには

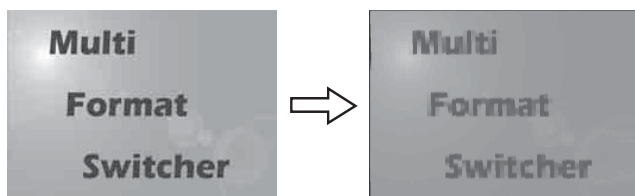
以下のパラメーターを調整して、スワール効果を調整します。

スワール効果の例

第5章　ワイプやキーの調整

操作	つまみ	パラメーター	設定値
渦の中心の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 8.000 〜 8.000
渦の中心の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 8.000 〜 8.000
渦の度合いを調整する	F4	Amt (Amount)	− 1.000 〜 1.000

Mosaic サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、モザイク効果を調整します。

モザイク効果の例

Mosaic サブメニューは 2 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Mosaic 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
モザイクの種類を選択する	F1	Typ (Type)	**Nor**：通常のモザイク **Rot**：ねじれたモザイク
小片のアスペクト比を設定する	F2	Asp (Aspect)	− 8.000 〜 8.000
小片のサイズを設定する	F4	Siz (Size)	0.00 〜 32.00

xxx Mosaic 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
モザイクの中心位置の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 8.000 〜 8.000
モザイクの中心位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 8.000 〜 8.000
モザイクのねじれを調整する	F4	ROT (Rotation)	− 8.000 〜 8.000

Slats サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、スラッツ効果を調整します。

スラッツ効果の例

操作	つまみ	パラメーター	設定値
帯の並べかたを選択する	F1	Typ (Shape Type)	**Hor**：横 **Ver**：縦 **HV**：縦横 **Rot**：回転 **HV-R**：縦横回転
帯の回転角を設定する	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 〜 8.000
帯の幅を設定する	F3	Wid (Slat_Width)	0.000 〜 1.000
帯の位置を設定する	F4	Amt (Amount)	− 1.000 〜 1.000

Lens サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、レンズ効果を調整します。

レンズ効果の例

Lens サブメニューは 4 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Lens 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
レンズの形状を選択する	F1	Typ (Shape Type)	**Cir**：円形 **Poly**：多角形 **Star**：星形
レンズの回転角を設定する	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 〜 8.000
頂点の数を設定する（Poly または Star を選択した場合）	F3	Pnt (Points)	1 〜 16
レンズの焦点距離を設定する	F4	Amt (Amount)	− 8.000 〜 8.000

xxx Lens 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
パターン（模様）を選択する	F1	Typ (Type)	**Rnd**：ラウンド **Lin**：リニア **Mul**：マルチ
レンズの位置の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 8.000 ～ 8.000
レンズの位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 8.000 ～ 8.000
レンズの大きさを設定する	F4	Siz (Size)	0.000 ～ 1.000

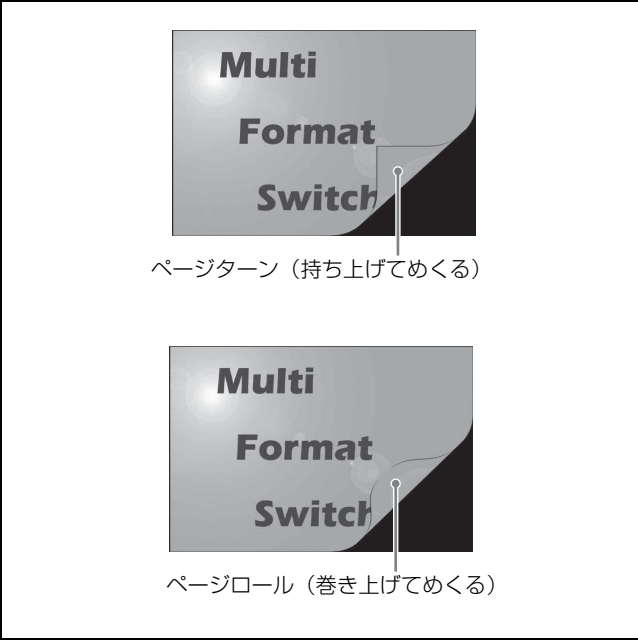
xxx Lens 3 (3)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
レンズの傾きを設定する	F4	Tlt (Tilt)	0.000 ～ 1.000

xxx Modifier（Modifier）

操作	つまみ	パラメーター	設定値
レンズを変調させる／させないを選択する	F1	Mod (Modifier)	**On**：変調させる **Off**：変調させない
マルチレンズ	F2	Zom (Zoom)	− 8.000 ～ 8.000
マルチレンズのアスペクト比を設定する	F3	Asp (Aspect)	− 8.000 ～ 8.000

Page Turn サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ページターン効果を調整します。

ページターン効果の例

Page Turn サブメニューは 3 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Page Turn 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ページのめくりかたを選択する	F1	Pat (Pattern)	**Sing**：1 方向からめくる **Quad**：四方向からめくる **Multi**：多方向からめくる **ZipT**：上からめくる **ZipR**：右からめくる **ZipB**：下からめくる **ZipL**：左からめくる
めくりの回転角を設定する	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 ～ 8.000
めくりの角度を設定する	F3	Ang (Peel Angle)	− 8.000 ～ 8.000
めくりの大きさを設定する	F4	Amt (Amount)	− 2.000 ～ 2.000

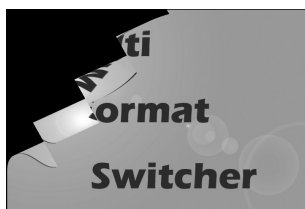
xxx Page Turn 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ページロール（ページを巻き上げてめくる）かページターン（ページを持ち上げてめくる）かを選択する	F1	Typ (Type)	**Turn**：ページターン **Roll**：ページロール
ページターンの中心位置の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 8.000 ～ 8.000
ページターンの中心位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 8.000 ～ 8.000
何分割してめくるかを設定する	F4	Num (Num_Segment)	3 ～ 31

xxx Page Turn 3 (3)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
めくりの角度を設定する	F2	Rad (Radius)	0.000 ～ 1.000
めくり幅を段階的に増やすときの増やしかたを設定する	F3	Spl (Spiral)	− 8.000 ～ 8.000
めくり位置の凹凸の付けかたを設定する	F4	Stg (Stagger)	− 8.000 ～ 8.000

Page Peel サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ページピール効果を調整します。

ページピール効果の例

Page Peel サブメニューは 2 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

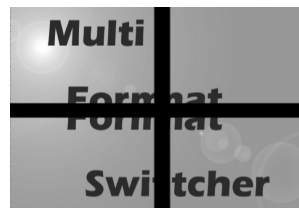
xxx Page Peel 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ページロール（ページを巻き上げてはがす）かページターン（ページを持ち上げてはがす）かを選択する	F1	Typ (Type)	**Turn**：ページターン **Roll**：ページロール
はがしの回転角を設定する	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 ～ 8.000
短冊状にはがすときのはがし幅を設定する	F3	Wid (Peel_Width)	0.000 ～ 1.000
はがしの大きさを設定する	F4	Amt (Amount)	− 2.000 ～ 2.000

xxx Page Peel 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
はがしの傾斜角を設定する	F3	Tlt (Tilt)	− 1.000 ～ 1.000
はがしのふくらみの大きさを設定する	F4	Rad (Radius)	0.000 ～ 1.000

Splits サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、スプリット効果を調整します。

スプリット効果の例

Splits サブメニューは 2 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Splits 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
分割の方法を選択する	F1	Typ (Type)	**2Way-H**：左右 2 分割 **2Way-V**：上下 2 分割 **4Way**：4 分割 **Multi**：多分割
分割の回転角を設定する（Multi 選択時）	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 ～ 8.000
渦巻き状に分割するときの各パーツの間隔を調整する	F3	Spl (Spiral)	− 8.000 ～ 8.000
交互に分割するときの各パーツのずらしかたを調整する	F4	Stg (Stagger)	− 8.000 ～ 8.000

xxx Splits 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
分割数を設定する（Multi 選択時）	F1	Num (Num_Segment)	3 ～ 31
分割の中心位置の X 座標を設定する（Multi 選択時）	F2	PX (Position X)	− 8.000 ～ 8.000
分割の中心位置の Y 座標を設定する（Multi 選択時）	F3	PY (Position Y)	− 8.000 ～ 8.000
分割エリアの移動量を設定する	F4	Amt (Amount)	− 2.000 ～ 2.000

Mirror サブメニューのパラメーターを調整するには

以下のパラメーターを調整して、ミラー効果を調整します。

ミラー効果の例

Mirror サブメニューは 2 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx Mirror 1 (1)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
分割のしかたを選択する	F1	Typ (Type)	2Way0（2 分割の 0）、 2Way1（2 分割の 1）、 2Way2（2 分割の 2）、 2Way3（2 分割の 3）、 4Way0（4 分割の 0）、 4Way1（4 分割の 1）、 4Way2（4 分割の 2）、 4Way3（4 分割の 3） Multi（多分割）
鏡の回転角を設定する（Multi 選択時）	F2	Rot (Rotation)	− 8.000 ～ 8.000

xxx Mirror 2 (2)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
鏡の枚数を設定する（Multi 選択時）	F1	Num (Num_Segment)	1 ～ 31
鏡の中心位置の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 8.000 ～ 8.000
鏡の中心位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 8.000 ～ 8.000

Defocus サブメニューのパラメーターを調整するには

デフォーカス効果のレベル（ぼかし具合）を調整します。

デフォーカス効果の例

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ぼかし具合を調整する	F4	Amt (Amount)	0 ～ 100

ライティング効果を付ける

Light サブメニューのパラメーターを調整して、画像にライティング効果を付けることができます。

リップルにライティング効果をかけた例

Light サブメニューの各サブメニューで、以下の操作を行います。

サブメニュー	操作
xxx DME L.Type a) (Type)	光源の種類を選択する。
Light 1 、2 b)	光源の大きさ、位置およびハイライト部の色を設定する。

a) xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示される
b) GUI メニュー画面上にのみ表示

Light サブメニューを表示するには

BKDF-901 使用時：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して点灯させ、LIGHT ボタンを押します。
BKDF-902 使用時：DME/SETUP 部の LIGHT ボタンを押します。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。
サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

Type サブメニューで光源の種類を選択するには

操作	つまみ	パラメーター	設定値
光源の種類を選択する（画像にライティング効果を付けないときは Off を選択する）	F1	Typ (Type)	**Off**：光源なし **1-HL**：ハイライト 1 **2-HL**：ハイライト 2 **HL/LL**：ハイライトとローライト

Light 1、2 サブメニューのパラメーターを調整するには

Type サブメニューで 1-HL または 2-HL を選択したときは、Light 1、2 サブメニューで光源の大きさや位置、ハイライト部の色を調整できます。

Light 1、2 サブメニューは、いずれも 2 ページで構成されています。ページを切り換えるには、テンキー部の ◁ 、▷ ボタンを押します。（xxx：トランジション操作時は「M/E DME」、キー操作時は「Keyer」と表示されます。）

xxx L1/xxx L2 Position (Position)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
光源（面光源）の大きさを設定する	F1	Siz (Size)	0.0 ～ 100.0
光源の中心位置の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	－ 1.000 ～ 1.000
光源中心位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	－ 1.000 ～ 1.000
光源中心位置の Z 座標を設定する	F4	PZ (Position Z)	－ 1.000 ～ 1.000

Lxxx L1/xxx L2 Color (Color)

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ハイライト部の色とベース色の混合比率を設定する	F1	Opac (Opacity)	0 ～ 100.0
ハイライト部の明るさを調整する	F2	Lum (Luminance)	0.0 ～ 108.6
ハイライト部の色飽和度を調整する	F3	Sat (Saturation)	0 ～ 100.0
ハイライト部の色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

ユーザーパターンを登録する

User サブメニューで、加工した DME ワイプパターンを登録することができます。

1 いずれかのサブメニューで、DME ワイプパターンを加工する。

2 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンを押して消灯させ、USER ボタンを押す。

BKDF-902 使用時：DME/SETUP 部の USER ボタンを押す。

表示パネルに User サブメニューが表示されます。

3 表示パネル／メニューコントロール部の F1 つまみを回して、パターンを登録する番号を設定する。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Usr (User Pattern)	ユーザーパターンを登録する番号	300 ～ 339 a)

a) ユーザーパターンが登録済みの番号では、番号の後ろに「*」（アステリスク）が表示されます。

4 F2 つまみを 1 秒以上押す。

手順 **3** で選択した番号でパターンが登録されます。

パターンの登録を抹消するには

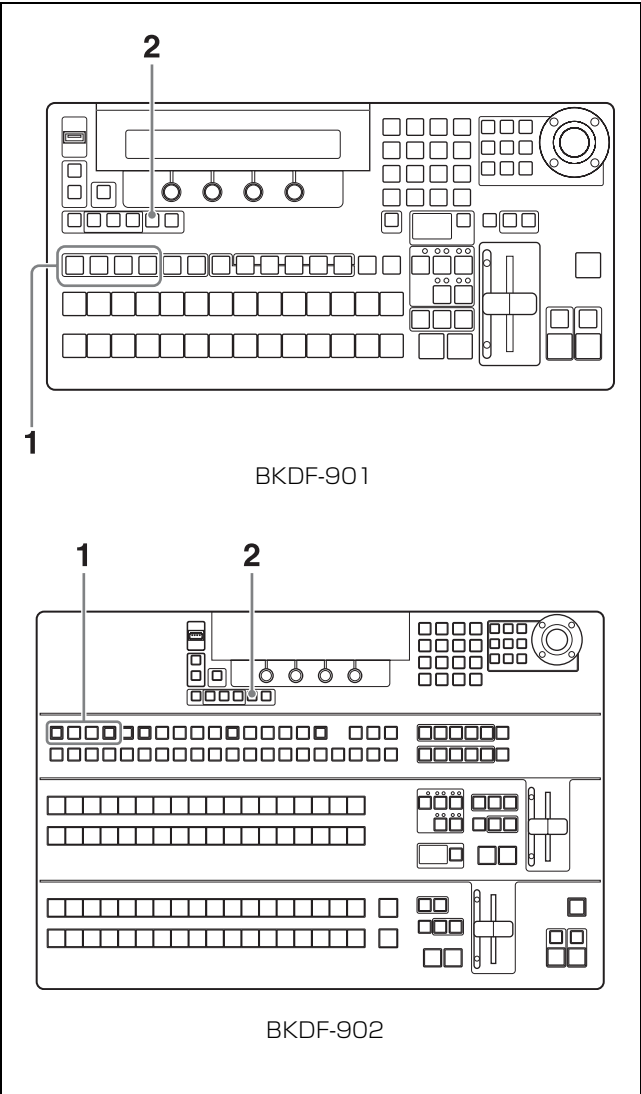
表示パネル／メニューコントロール部の F1 つまみを回して、登録を抹消するパターンの番号を選択し、F4 つまみを 1 秒以上押します。

キーにマスクをかける

マスクパターンを使用して、キーの不要な部分や欠陥のある部分を隠すことができます。
マスクパターンを選択したり、パターンの位置や大きさを調整するには、Keyer メニューの Key Mask サブメニューを使用します。

ご注意

ダウンストリームキーにはボックスマスクのみかけられます（152 ページ参照）。マスクパターンを選択することはできません。

キーマスクを有効にするには

1 **BKDF-901 使用時：**KEY DELEGATION 部の KEY1 ～ KEY4 のうち、マスクをかけるキーのボタンを押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：キー／ AUX バス操作部の KEY1 ～ KEY4 のうち、マスクをかけるキーのボタンを押して点灯させる。

2 KEYER 部の MASK ボタンを押して点灯させる。

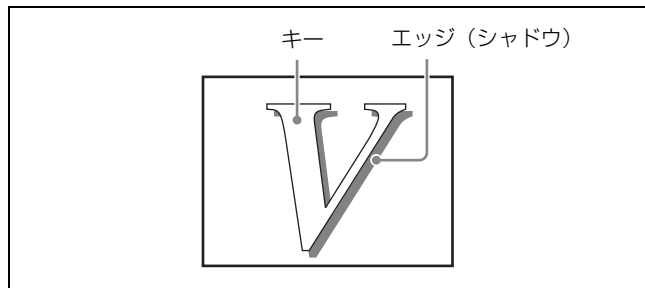
キーマスクが有効になり、表示パネルに Key Mask サブメニューが表示されます。

マスクパターンを選択したり、パターンの位置や大きさを変更するには

Key Mask サブメニューのパラメーターを調整します。

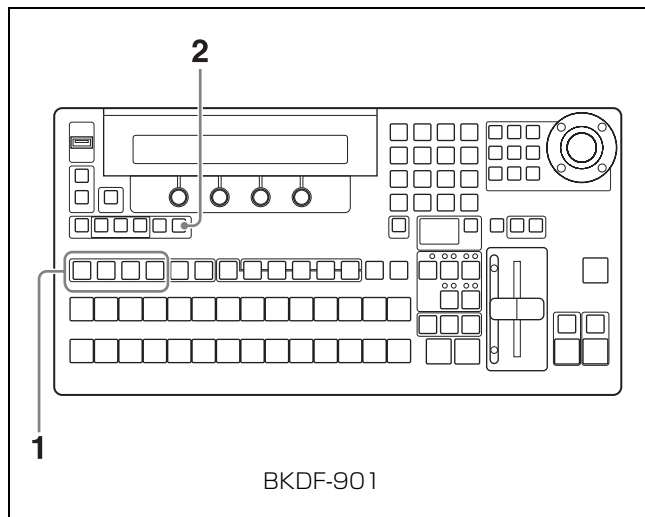
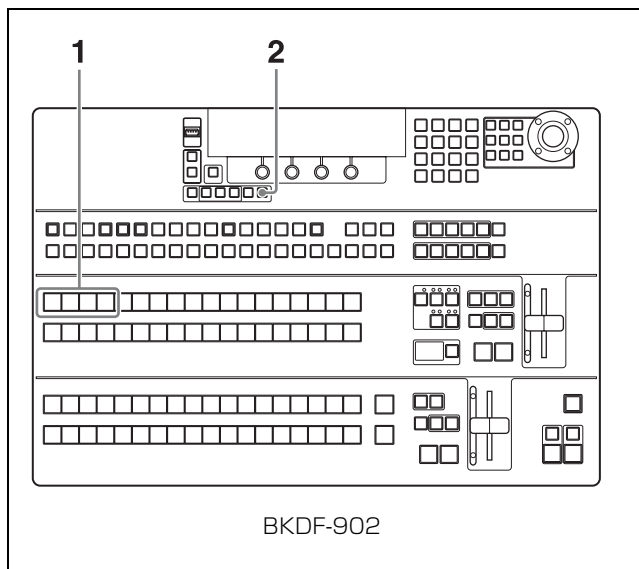
操作	つまみ	パラメーター	設定値
パターンを選択する	F1	Pat (Mask Pattern)	0 ～ 33、38 ～ 40、42 ～ 48、65 ～ 69、75 ～ 79、85 ～ 94、105 ～ 114
パターンの中心位置の X 座標を設定する	F2	PX (Pattern Center X)	− 1.000 ～ 1.000
パターンの中心位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Pattern Center Y)	− 1.000 ～ 1.000
パターンの大きさを調整する	F4	Siz (Pattern Size)	0.0 ～ 100.0

キーにエッジを付ける

Keyer メニューの Edge Shadow サブメニューを使用して、キーの映像に境界線（エッジ）を付けることができます。

エッジの例（シャドウ）

ご注意

キーのタイプとしてクロマキーを選択した場合は、キーにエッジを付けることはできません。また、ダウンストリームキーにエッジを付けることはできません。

エッジシャドウを有効にするには

1 **BKDF-901 使用時：**KEY DELEGATION 部の KEY1 ～ KEY4 のうち、エッジを付けるキーのボタンを押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：キー／ AUX バス操作部の KEY1 ～ KEY4 のうち、エッジを付けるキーのボタンを押して点灯させる。

2 KEYER 部の EDGE SHADOW ボタンを押して点灯させる。

エッジ（シャドウ）が有効になり、表示パネルに Edge Shadow サブメニューが表示されます。

Edge Shadow サブメニューのパラメーターを調整するには

Edge Shadow サブメニューの各サブメニューで、以下の操作を行います。

サブメニュー	操作
Edge Type (Type)	エッジの種類を選択し、エッジの幅やぼかし具合を調整する
Edge Color (Color)	エッジの色を調整する
Edge Position (Position)	エッジの位置を調整する

サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

第 5 章　ワイプやキーの調整

Edge Type（Type）サブメニューのパラメーターを調整するには

操作	つまみ	パラメーター	設定値
エッジの種類を選択する	F1	Typ (Type)	**Normal**：ノーマルエッジ **Outline**：アウトライン **Extrude**：ドロップシャドウ **Shadow**：シャドウ
エッジの幅を調整する	F2	Wid (Width)	1 ～ 8
エッジのソフトネス（ぼかし具合）を調整する	F3	Sft (Softness)	0.0 ～ 100.0
Extrude 選択時にエッジの方向を設定する（アナログ時計の文字盤の位置で指定する） **例**：3 は 3 時方向に該当する	F4	Dir (Direction)	0 ～ 11

Edge Color（Color）サブメニューのパラメーターを調整するには

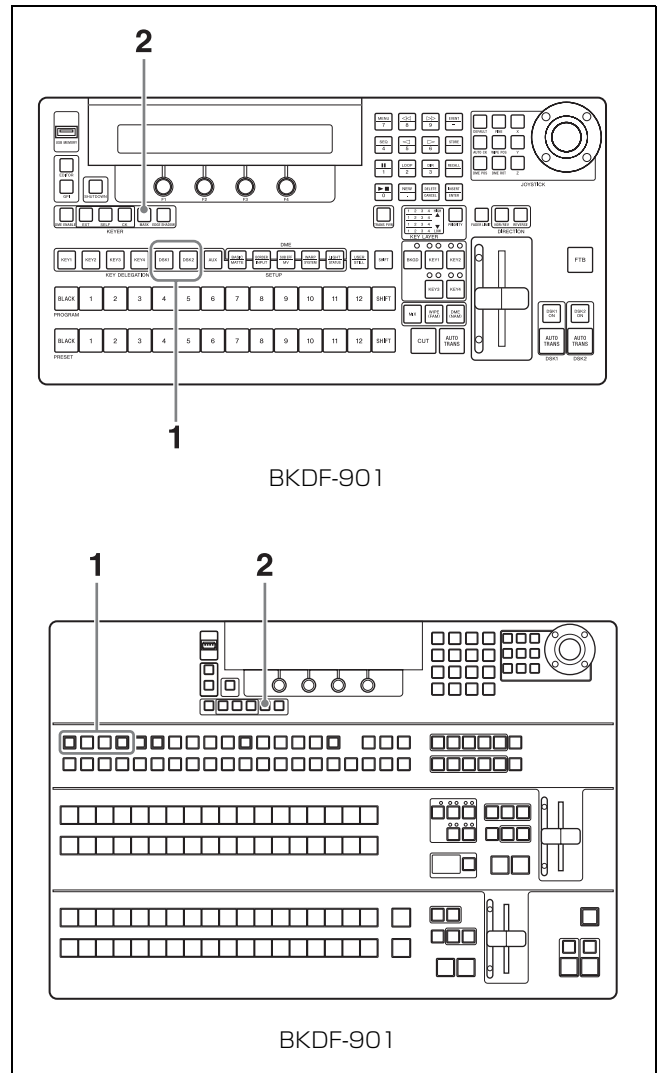
操作	つまみ	パラメーター	設定値
エッジの明るさを調整する	F2	Lum (Luminance)	0.0 ～ 108.6
エッジの色飽和度（色の濃さ）を調整する	F3	Sat (Saturation)	0.0 ～ 100.0
エッジの色相を調整する	F4	Hue	0.0 ～ 359.5

Edge Position（Position）サブメニューのパラメーターを調整するには

操作	つまみ	パラメーター	設定値
Shadow 選択時に影を付ける位置の X 座標を設定する	F2	PX (Position X)	− 100.0 ～ 100.0
Shadow 選択時に影を付ける位置の Y 座標を設定する	F3	PY (Position Y)	− 100.0 ～ 100.0

ダウンストリームキーにボックスマスクをかける

Keyer メニューの Box Mask サブメニューを使用して、ダウンストリームキーに、ボックスマスクをかけることができます。

Box Mask メニューを有効にするには

1 **BKDF-901 使用時：**KEY DELEGATION 部の DSK1、DSK2 のうち、ボックスマスクをかけるキーのボタンを押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：キー／ AUX バス操作部の DSKY1、DSK2 のうち、ボックスマスクをかけるキーのボタンを押して点灯させる。

2 KEYER 部の MASK ボタンをして点灯させる。

ボックスマスクが有効になり、表示パネルに Box Mask サブメニューが表示されます。

ボックスマスクの位置を調整するには

Box Mask サブメニューのパラメーターを調整します。

操作	つまみ	パラメーター	設定値
ボックスマスク左端の位置を設定する	F1	L (BoxMask Left)	0 ~ 1024
ボックスマスク右端の位置を設定する	F2	R (BoxMask Right)	0 ~ 1024
ボックスマスク上端の位置を設定する	F3	T (BoxMask Top)	0 ~ 1024
ボックスマスク下端の位置を設定する	F4	B (BoxMask Bottom)	0 ~ 1024

操作／設定の登録

第 章

バックグラウンド映像の選択、トランジションの設定、キーの設定、DME の設定など、コントロールパネルで行った設定を 1 個のイベントとして登録し、あとで簡単に呼び出せるようにすることができます。イベントは、8 ページにそれぞれ 12 個まで、合計 96 個まで保存することができます。
また、コントロールパネルの設定は、それぞれ動画の 1 フレーム（キーフレーム）として、最大 31 通りまでを 1 個のシーケンスとして登録しておくこともできます。シーケンスは、あるキーフレームの設定から次のキーフレームの設定へ、指定した補間方法にしたがって遷移する機能です。シーケンスは、最大 100 個まで保存しておくことができます。
イベントとシーケンスの操作には、Sequence Event メニューを使います（181 ページ参照）。

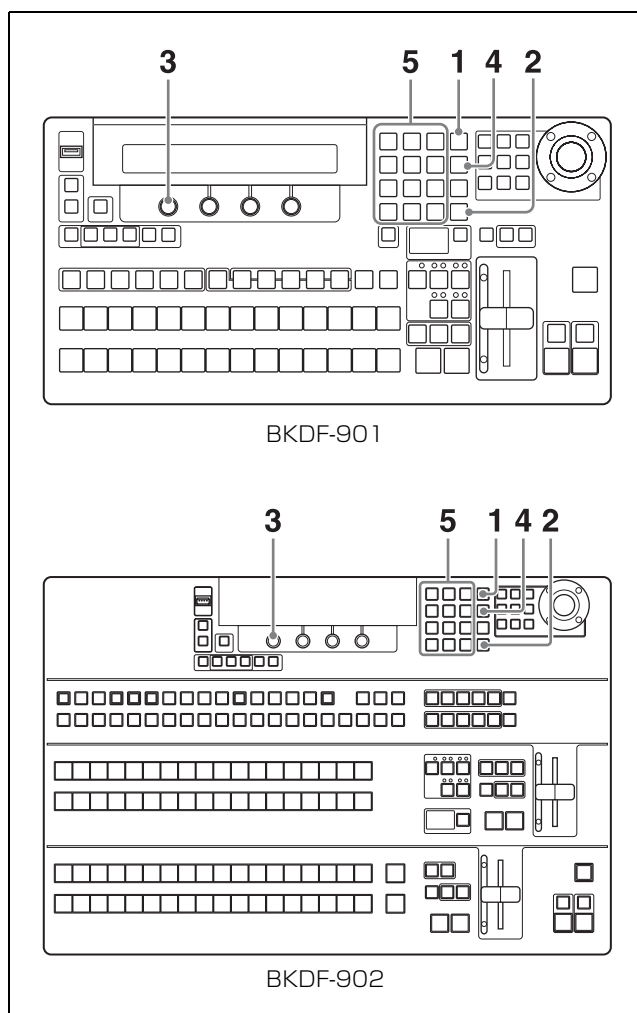
イベントの操作

ある時点のコントロールパネルの設定を記憶しておくイベントは、以下のようにして操作します。

イベントを登録する

イベントを登録するときは、コントロールパネルで登録したい設定を行った上で、以下のように操作します。

BKDF-901

BKDF-902

1 テンキー部の EVENT ボタンを押す。

テンキー部がイベントモードになります。
0 〜 9、.（ドット）、CANCEL の各ボタンがイベント登録ボタンになり、イベントを登録済みのボタンが緑で点灯します。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

2 INSERT ボタンが点灯しているときは、押して消灯させる。

Event Data サブメニューが表示されます。

3 F1 つまみを回して、ページを選択する。

イベントページは P1 〜 P8 の中から選択することができます。

4 STORE ボタンを押す。

ボタンが赤で点灯し、イベント保存モードに入ったことを示します。

5 現在の設定を登録したいイベント登録ボタンを押す。

コントロールパネルのメモリーに現在の設定が保存されます。

イベントの全データを USB メモリーに保存するには

1 「イベントを登録する」（154 ページ）の手順 **1**、**2** を行う。

2 イベントを保存する USB メモリーを USB MEMORY 端子に接続する。

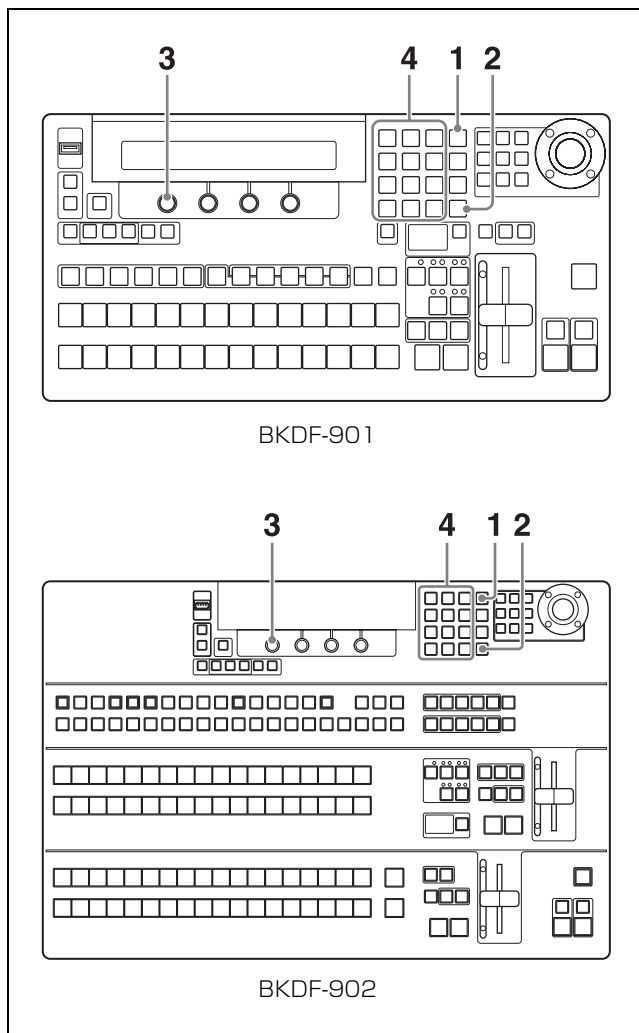
3 F2 つまみを 1 秒以上押す。

イベントの全データが USB メモリーに保存されます。

イベントを呼び出す

保存したイベントを呼び出すには、以下のように操作します。

BKDF-901

BKDF-902

1 テンキー部の EVENT ボタンを押す。

テンキー部がイベントモードになります。
RECALL ボタンが赤で点灯し、テンキー部の 0 〜 9、.（ドット）、CANCEL のボタンがイベント登録ボタンとなり、イベントを登録済みのボタンが緑で点灯します。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

◆ 呼び出す設定の種類を指定してイベントを呼び出すこともできます。指定のしかたについては、「呼び出す設定の種類を指定してイベントを呼び出すには」（156 ページ）をご覧ください。

2 INSERT ボタンが点灯しているときは、押して消灯させる。

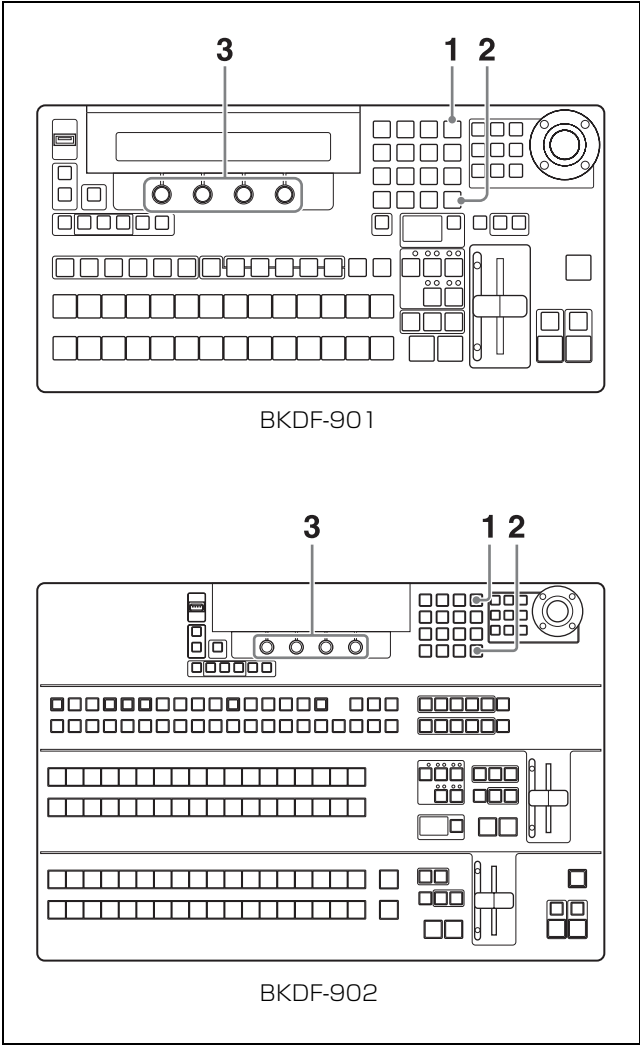
Event Data サブメニューが表示されます。

3 F1 つまみを回して、ページを選択する。

4 呼び出したい設定が登録されているイベント登録ボタンを押す。

押したボタンに登録されていた設定がコントロールパネルに再現されます。

呼び出す設定の種類を指定してイベントを呼び出すには

イベントとして登録されている設定の中から特定の設定だけを呼び出すときは、以下のように操作します。

1 テンキー部の EVENT ボタンを押す。

テンキー部がイベントモードになります。

2 INSERT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

表示パネルに Event Target サブメニューが表示されます。

3 F1 ～ F4 つまみを回して、呼び出す設定を指定する。

BKDF-901 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	BUS	キーヤー以外の M/E の設定	**BUS On**：キーヤー以外の M/E の設定 **BUS Off**：キーヤー以外の M/E の設定を除く **P-P Hold**：キーヤーと PROGRAM/PRESET バス列以外の設定
F2	Keyer	キーヤーの設定	**Keyer On**：キーヤーの設定 **Keyer Off**：キーヤーの設定を除く
F3	DSK	DSK の設定	**DSK On**：DSK の設定 **DSK Off**：DSK の設定を除く
F4	Still	Still の設定 a)	**Still Off**：Still の設定を除く **Still On**：Still1 ～ Still4 の設定 **Still1**：Still1 のみの設定 **Still2**：Still2 のみの設定 **Still3**：Still3 のみの設定 **Still4**：Still4 のみの設定

a) イベントとして登録されているのは、Still1 ～ Still 4 に保存されている静止画ファイルの番号で、映像データではありません。

BKDF-902 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	BUS	キーヤー以外の M/E と PROGRAM/PRESET の設定	**BUS On**：キーヤー以外の M/E と PROGRAM/PRESET の設定 **BUS Off**：キーヤー以外の M/E と PROGRAM/PRESET の設定を除く **ME On**：M/E のみ設定 **PP On**：PROGRAM/PRESET のみ設定 **P-P Hold**：PROGRAM/PRESET 以外の設定
F2	Keyer	キーヤーの設定	**Keyer On**：キーヤーの設定 **Keyer Off**：キーヤーの設定を除く
F3	DSK	DSK の設定	**DSK On**：DSK の設定 **DSK Off**：DSK の設定を除く
F4	Still	Still の設定 a)	**Still Off**：Still の設定を除く **Still On**：Still1 ～ Still4 の設定 **Still1**：Still1 のみの設定 **Still2**：Still2 のみの設定 **Still3**：Still3 のみの設定 **Still4**：Still4 のみの設定

a) イベントとして登録されているのは、Still1 ～ Still 4 に保存されている静止画ファイルの番号で、映像データではありません。

4 「イベントを呼び出す」（155 ページ）の手順 **2** 以降を行う。

押したイベント登録ボタンに登録されている設定のうち、手順 **3** で指定した設定だけが呼び出され、コントロールパネルに反映されます。

ご注意

手順 **3** で行った指定の内容はコントロールパネルの電源を切るまで保存され、以降のすべてのイベント呼び出し操作に適用されます。指定内容を変更したいときは、あらためて手順 **1** ～ **4** を実行してください。

USB メモリーからイベントの全データを呼び出すには

1 「イベントを呼び出す」（155 ページ）の手順 **1**、**2** を行う。

2 イベントが保存されている USB メモリーを USB MEMORY 端子に接続する。

3 F3 つまみを回して、呼び出したいデータの保存先として USB を選択する。

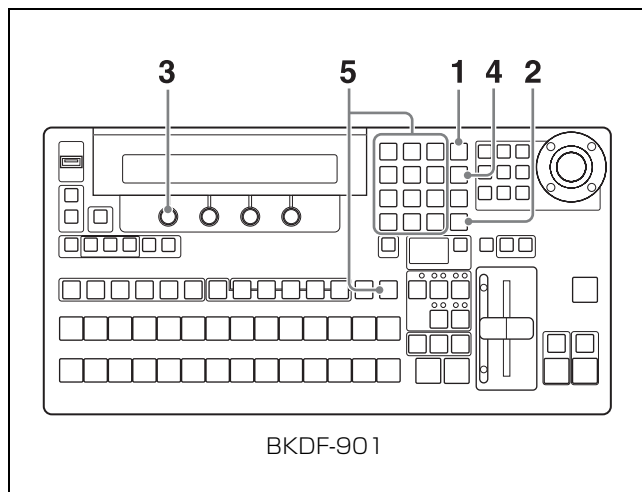
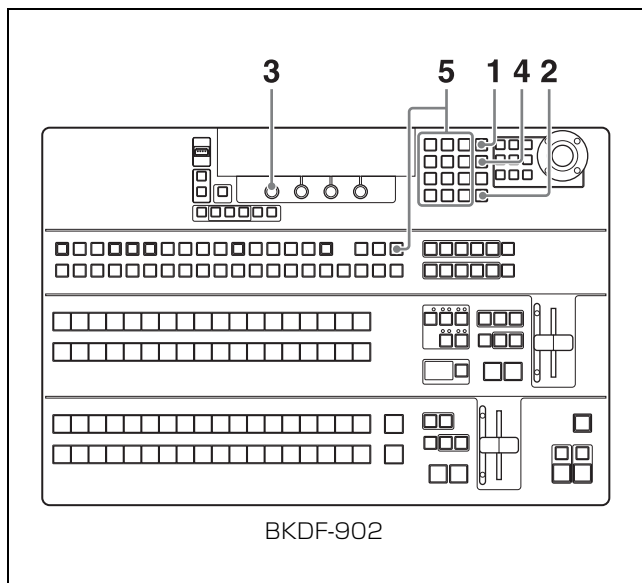
4 F3 つまみを 1 秒以上押す。

イベントの全データが、呼び出されます。

USB メモリーからイベントをページ単位で呼び出すには

保存したイベントは、ページ単位でまとめて呼び出すこともできます。
その場合は、「USB メモリーからイベントの全データを呼び出すには」（157 ページ）の手順 **3** で、F3 つまみの代わりに F1 つまみを回してページを選択し、DME/SETUP 部（BKDF-901 使用時）の SHIFT ボタンまたはキー／ AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）の KEY SRC ボタンを押したまま、F3 つまみを 1 秒以上押します。
指定したページのイベントがまとめて呼び出されます。

イベントを削除する

登録したイベントを削除するには、以下のように操作します。

BKDF-901

1 テンキー部の EVENT ボタンを押す。

テンキー部がイベントモードになります。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

2 INSERT ボタンが点灯しているときは、押して消灯させる。

Event Data サブメニューが表示されます。

3 F1 つまみを回して、ページを選択する。

4 STORE ボタンを押す。

5 DME/SETUP 部（BKDF-901 使用時）の SHIFT ボタンまたはキー／ AUX バス操作部（BKDF-902 使用時）の KEY SRC ボタンを押したまま、削除したいイベントが登録されているイベント登録ボタンを押す。

緑で点灯していたボタンが消灯し、そのボタンに登録されていたイベントが削除されます。

イベントをページ単位で削除するには

登録したイベントは、ページ単位でまとめて削除することもできます。
その場合は、イベントモードでページを選択したうえで、F4 つまみ（Initial）を 1 秒以上押します。

エディターからイベントを呼び出すには

エディターポートの通信プロトコルを GVG100 に設定すると（164 ページ参照）、E-FILE（イベントファイル）番号を指定して、BVE-2000 から個々のイベントを呼び出すことができます。

次図に、各ページのイベントと E-FILE の番号がどのように対応しているかを、テンキー部のボタンの並び順で示します。

テンキー部

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	New	Del

イベント

ページ	P1	P2	P3	P4	P5
E-FILE 番号	50 51 52	62 63 64	74 75 76	86 87 88	98
	53 54 55	65 66 67	77 78 79	89 90 91	
	56 57 58	68 69 70	80 81 82	92 93 94	
	59 60 61	71 72 73	83 84 85	95 96 97	

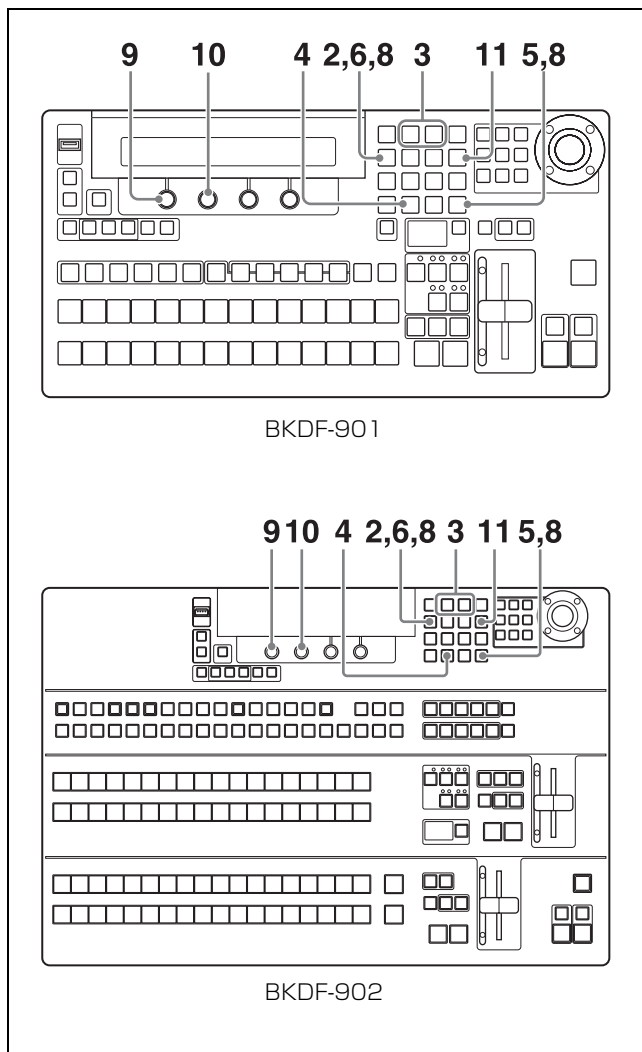
BVE-2000 からは 50 ～ 98 番を指定できます。（BVE-2000 では 99 番までの E-FILE を操作できますが、99 番は「Init Panel」に使用します。）

◆ BVE-2000 の操作について詳しくは、BVE-2000 のユーザーガイドをご覧ください。

シーケンスの操作

一連の映像の設定を記憶しておくシーケンスは、以下のようにして操作します。

シーケンスを作成する

シーケンスを作成するときは、以下のように操作します。

1 シーケンスの最初のキーフレームに登録したい映像を作成する。

あらかじめシーケンスに登録する映像をイベントとして登録しておくと、イベントを呼び出すだけで希望の映像の設定をコントロールパネルに再現することができます。

2 テンキー部の SEQ ボタンを押す。

テンキー部がシーケンスモードになります。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 Seq File サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ⊲⊲、⊳⊳ ボタンを押す。

4 NEW ボタンを押す。

シーケンスメモリーがクリアされます。

5 INSERT ボタンを押す。

現在のコントロールパネルの設定がシーケンスの最初のキーフレームとして登録されます。

6 SEQ ボタンを押す。

いったんシーケンスモードから抜けます。

7 次のキーフレームとして登録したい映像を作成する。

8 SEQ ボタンを押してもう一度シーケンスモードに切り換え、INSERT ボタンを押す。

手順 **7** で作成した映像が次のキーフレームとして登録されます。
シーケンスに登録するキーフレームの数だけ手順 **6** ～ **8** の操作を繰り返します。

9 F1 つまみを回して、シーケンスを保存するファイルを選択する。

ファイルは 00 ～ 99 の中から選択することができます。

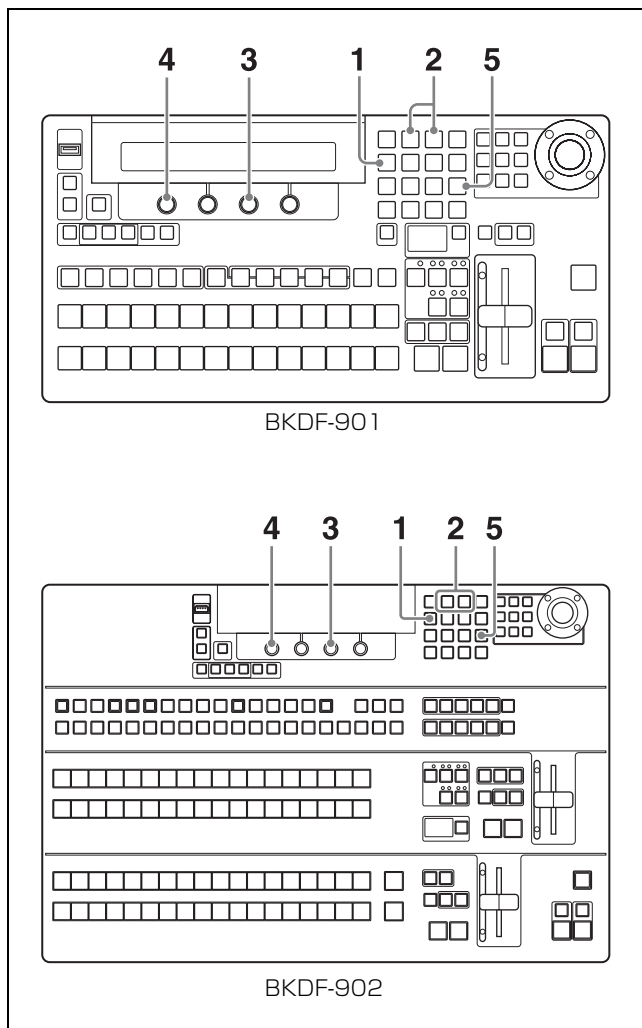
10 F2 つまみを回して、シーケンスの保存先を選択する。

本機（CP）のほかに USB メモリーも選択することができます。

11 STORE ボタンを押す。

選択した保存先の選択したファイルに、作成したシーケンスが保存されます。

シーケンスを呼び出す

作成したシーケンスを呼び出すには、以下のように操作します。

1 テンキー部の SEQ ボタンを押す。

テンキー部がシーケンスモードになります。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

2 Seq File サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ⊲⊲、⊳⊳ ボタンを押す。

3 F3 つまみを回して、呼び出すシーケンスの保存先を選択する。

本機（CP）のほかに USB メモリーも選択することができます。

4 F1 つまみを回して、呼び出すシーケンスが保存されたファイルを選択する。

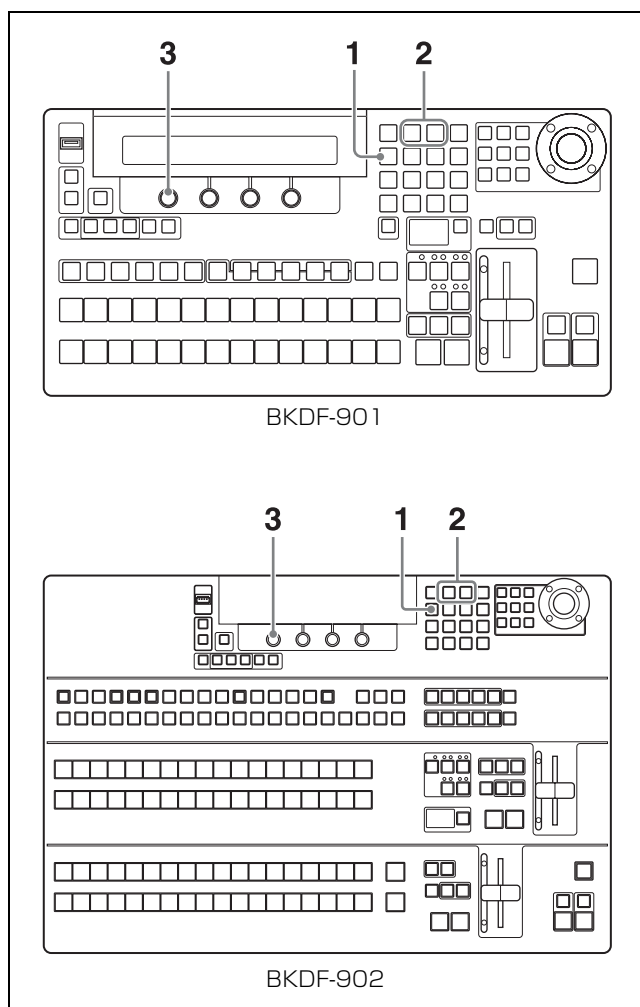
メモ

シーケンスが保存されているファイルの番号には、番号の後ろに「*」(アステリスク) が表示されます。

5 RECALL ボタンを押す。

選択したファイルに保存されていたシーケンスが呼び出されます。

シーケンスを呼び出したときに最初のキーフレームの映像が表示されるようにするには

通常のシーケンスの呼び出し操作では、キーフレームの映像は呼び出されません。シーケンスを呼び出したときに最初のキーフレームの映像が表示されるようにするには、以下のように操作します。

1 テンキー部の SEQ ボタンを押す。

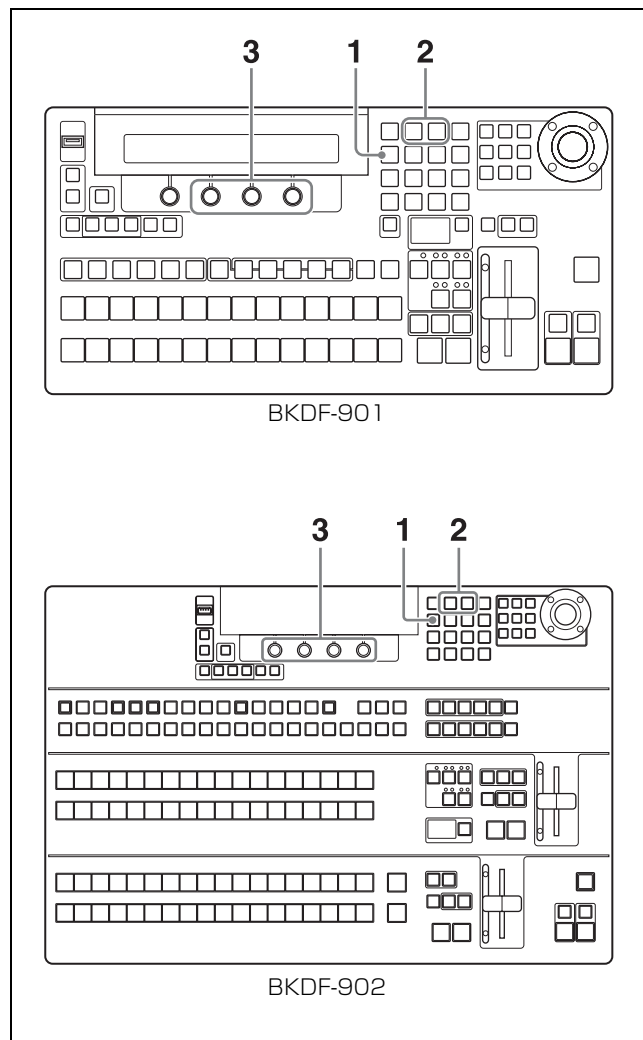
テンキー部がシーケンスモードになります。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

2 Seq Setup サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ⊲⊲、⊳⊳ ボタンを押す。

3 F1 つまみを回して、最初のキーフレームを呼び出すかどうかを設定する。

Onl (Only Recall)：最初のキーフレームが呼び出されない。
Rew (Recall+Rewind)：最初のキーフレームが呼び出される。

現在の映像の設定を登録しているシーケンスの設定に置き換えるには

シーケンスを呼び出す前に、以下の操作を行います。

BKDF-901

BKDF-902

1 テンキー部の SEQ ボタンを押す。

テンキー部がシーケンスモードになります。
表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

2 Seq Setup サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁◁、▷▷ ボタンを押す。

3 F2 ～ F4 つまみを回して、M/E、キーヤー、DSK の設定をシーケンスの再生時に変化させるかどうかを選択する。

BKDF-901 使用時

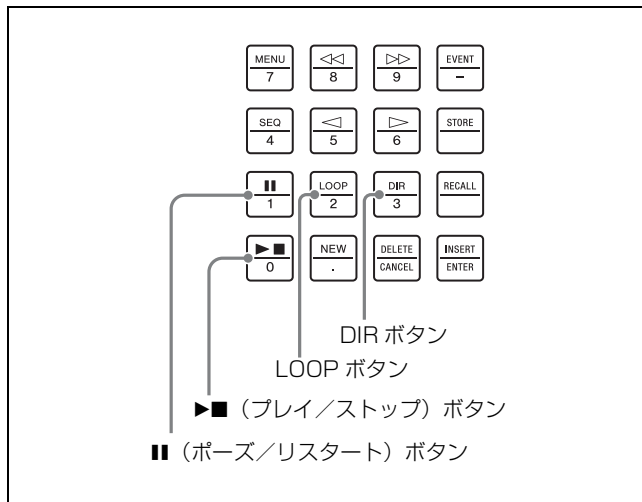
つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	BUS	キーヤー以外の M/E の設定	**On**：現在の設定を変化させない。 **Off**：現在の設定をシーケンスの設定に置き換える。
F3	Keyer	キーヤーの設定	
F4	DSK	DSK の設定	

BKDF-902 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	BUS	キーヤー以外の M/E と PROGRAM/PRESET の設定	**BUS Off**：M/E と PROGRAM/PRESET の設定をシーケンスの設定に置き換える。 **BUS On**：M/E と PROGRAM/PRESET の現在の設定を変化させない。 **ME On**：M/E の現在の設定は変化させない。PROGRAM/PRESET の設定をシーケンスの設定に置き換える。 **PP On**：PROGRAM/PRESET の現在の設定は変化させない。M/E の設定をシーケンスの設定に置き換える。
F3	M/E	キーヤーの設定	**On**：現在の設定を変化させない。 **Off**：現在の設定をシーケンスの設定に置き換える。
F4	DSK	DSK の設定	

シーケンスを呼び出すと、そのシーケンスを登録したときに設定していた映像ではなく、現在表示している映像に、呼び出したシーケンスの設定が反映されます。

シーケンスを再生する

呼び出したシーケンスは、テンキー部の以下の 4 つのボタンを使って再生することができます。

❚❚（ポーズ／リスタート）ボタン：再生中に押すと再生が停止し、もう一度押すと、停止した位置から再生が再開されます。

▶■（プレイ／ストップ）ボタン：押すとシーケンスの再生が始まり、もう一度押すと、再生が停止します。

LOOP ボタン：押して点灯させてから再生を開始すると、その再生はループ（連続）再生になります。

DIR ボタン：再生の方向を逆転させます。

シーケンスを編集する

保存されているシーケンスを呼び出すと、パラメーターの変更、キーフレームの追加、キーフレームの削除などの編集を行うことができます。

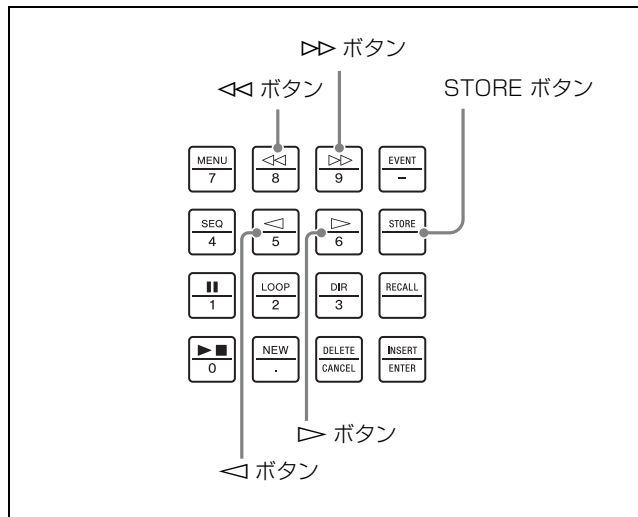
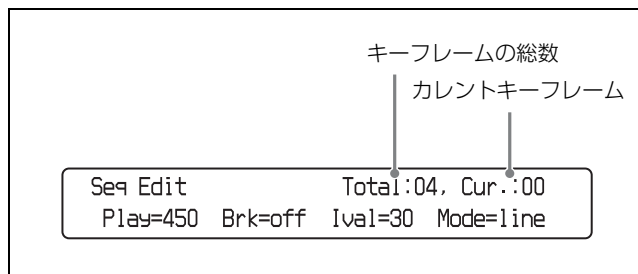
パラメーターを変更するには

パラメーターの変更は、Seq Edit サブメニューで行います。

Seq Edit サブメニューを表示するには

テンキー部の SEQ ボタンを押します。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁◁、▷▷ ボタンを押します。

Seq Edit サブメニューでは、呼び出されているシーケンスに登録されているキーフレームの総数（Total）とカレントキーフレーム（現在位置）の番号（Cur）が表示されます。カレントキーフレームは、◁、▷ ボタンを押して移動することができます。

以下のパラメーターを変更することができます。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Play a)	シーケンスの実行（再生）時間	1 ～ 3200
F2	Brk b)	キーフレームごとに一時停止	On、Off
F3	Ival a)	インターバル	1 ～ 999
F4	Mode	補間モード	Point（点）、Line（直線）、Curve（曲線）

a) インターバルは、実行時間に対して相対的に決まるため、実行時間を変更すると自動的に変化します。

b) これを On にしておくと、個々のキーフレームが切り離されるため、キーフレームを追加したり、削除したりするときには便利です。

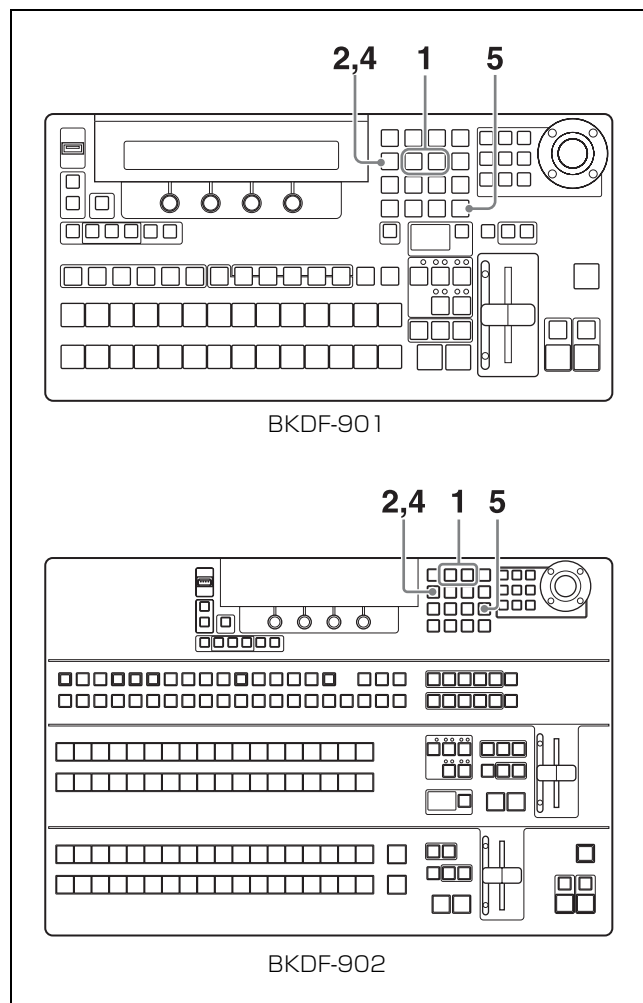
パラメーターの変更が終わったら、STORE ボタンを押して、変更したパラメーターを保存しておきます。

ご注意

変更したパラメーターの情報は、保存しておかないと、電源を切ったときに失われてしまいます。パラメーターを変更したときは、必ずシーケンスを保存してください。

◆ シーケンスの保存のしかたについては、「シーケンスを作成する」（159 ページ）をご覧ください。

キーフレームを追加するには

シーケンスには、任意の位置に新しいキーフレームを追加することができます。キーフレームを追加するときは、シーケンスを呼び出した状態で以下のように操作します。

1 ◁、▷ ボタンで新しいキーフレームを追加したい位置へ移動する。

シーケンスの最後に新しいキーフレームを追加するときは、現在の最後のキーフレームの位置へ移動します。

2 テンキー部の SEQ ボタンを押す。

いったんシーケンスモードから抜けます。

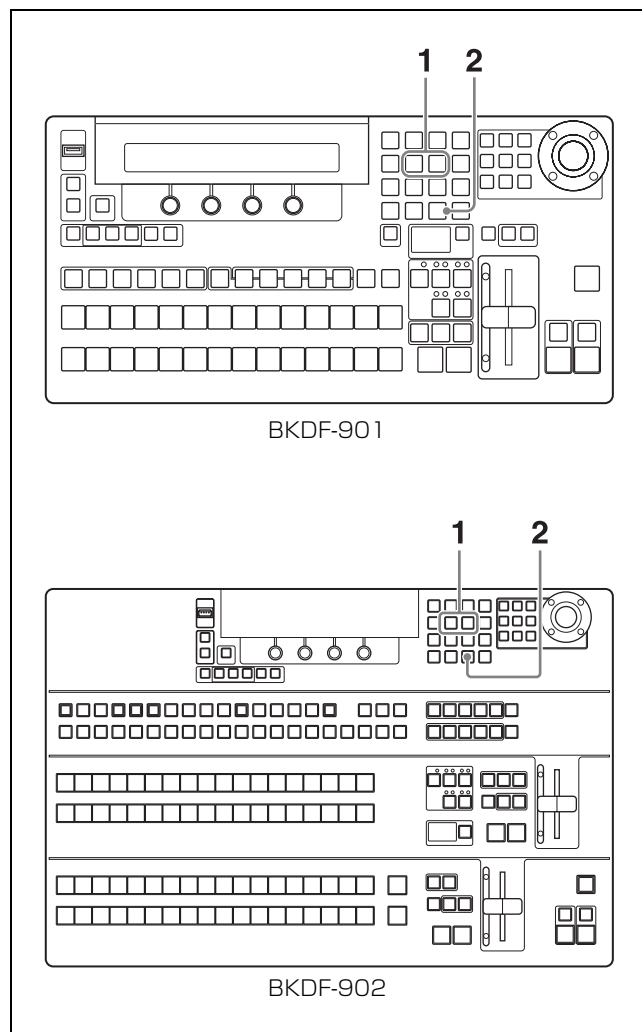
3 新しいキーフレームとして追加したい映像を作成する。

4 SEQ ボタンを押してもう一度シーケンスモードに切り換える。

5 INSERT ボタンを押す。

作成した映像が新しいキーフレームとして追加され、それまでその位置にあったキーフレームおよびそれ以降のキーフレームは後ろへずれます。

キーフレームを削除するには

作成済みシーケンスの任意のキーフレームを削除するときは、そのシーケンスを呼び出した上で、以下のように操作します。

1 ◁、▷ ボタンで削除したいキーフレームの位置へ移動する。

2 DELETE ボタンを押す。

シーケンスを削除する

保存されているシーケンスを削除するときは、そのシーケンスを呼び出し、その状態で F4 つまみを 1 秒以上押します。

外部制御インターフェースの設定 第7章

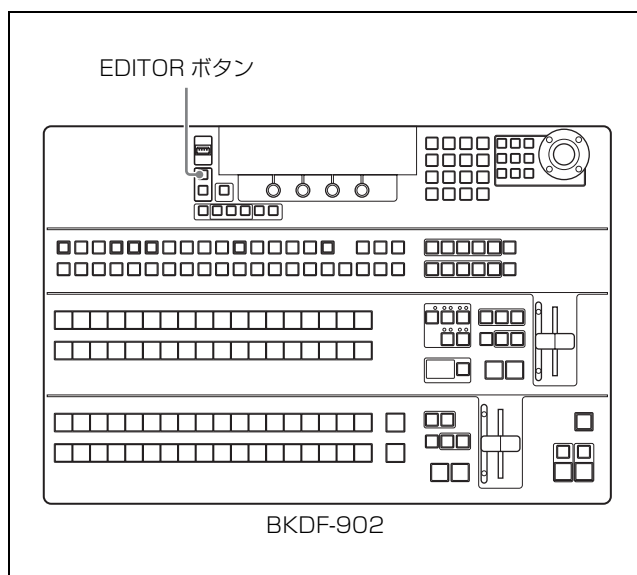
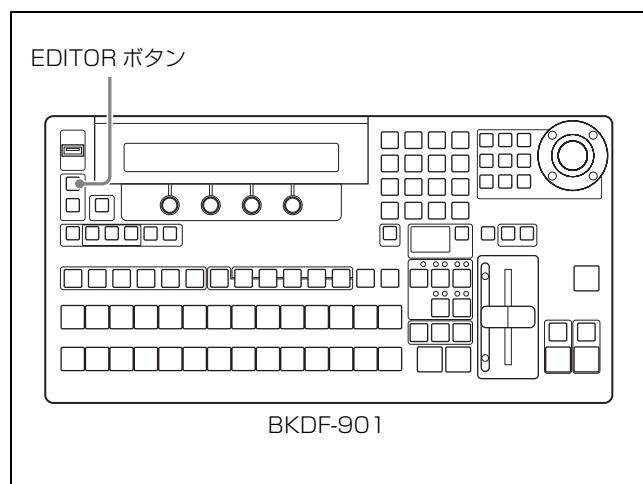
シリアルインターフェースの設定

エディターや AUX BUS リモートコントローラーとのシリアルインターフェースの設定は、Setup メニューの Serial サブメニューで行います。
Serial サブメニューの各サブメニューで、以下の操作を行います。

サブメニュー	操作
Protocol	通信プロトコルを設定する
Baudrate	ボーレートを設定する
Parity	パリティビットを設定する

各サブメニューを表示するには

BKDF-901

BKDF-902

外部接続・電源部の EDITOR ボタンを 2 度押しします。
表示パネルに最後に操作したサブメニューが表示されます。
サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

ご注意

各サブメニューで行う通信に関する設定は、必ず通信相手の機器を接続する前に行ってください。

通信プロトコルの設定

Protocol サブメニューで、以下のパラメーターを調整します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値 a)
F1	1	RS-422A、ポート 1	次の中からシリアル通信の相手機器を指定する。 GVG100、BVS3000、HVS-AUX
F2	2	RS-422A、ポート 2	GVG100、BVS3000、HVS-AUX
F3	3	RS-422A、ポート 3	GVG100、BVS3000、HVS-AUX

つまみ	パラメーター	意味	設定値 a)
F4	4	RS-422A、ポート 4（エディター）	GVG100、BVS3000、HVS-AUX

a) それぞれ対応のつまみを回して、通信相手の機器を選択します。機器を選択しない場合は「---」を選択します。

ボーレートの設定

Baudrate サブメニューで、以下のパラメーターを調整します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	1	RS-422A、ポート 1	9600、19200、38400
F2	2	RS-422A、ポート 2	9600、19200、38400
F3	3	RS-422A、ポート 3	9600、19200、38400
F4	4	RS-422A、ポート 4（エディター）	9600、19200、38400

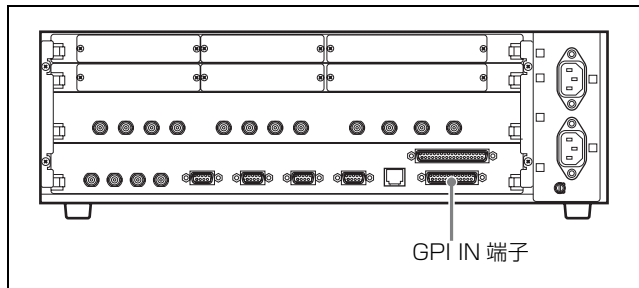
パリティビットの設定

Parity サブメニューで、以下のパラメーターを調整します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	1	RS-422A、ポート 1	None：パリティビットを設定しない。 Odd：奇数パリティ Even：偶数パリティ
F2	2	RS-422A、ポート 2	None：パリティビットを設定しない。 Odd：奇数パリティ Even：偶数パリティ
F3	3	RS-422A、ポート 3	None：パリティビットを設定しない。 Odd：奇数パリティ Even：偶数パリティ
F4	4	RS-422A、ポート 4（エディター）	None：パリティビットを設定しない。 Odd：奇数パリティ Even：偶数パリティ

GPI 入力の設定

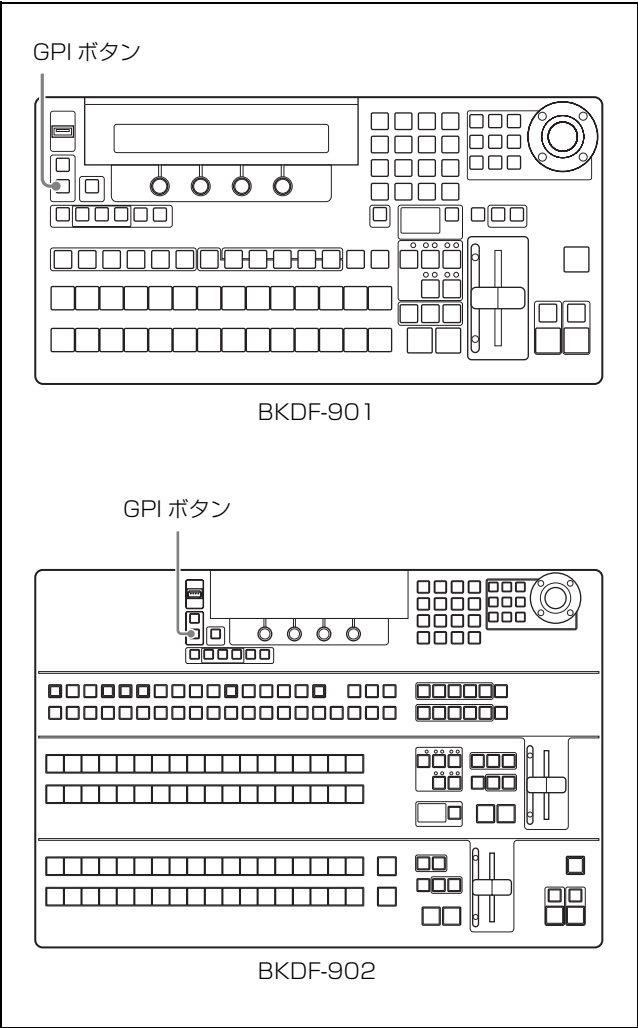
本機は、GPI 入力を利用して他の機器から操作することができます。GPI IN 端子のピン 1 ～ 16 は GPI 入力用です。これらのピンに、以下のような機能を制御する GPI 入力を割り当てられます。

◆ GPI IN 端子のピン配置については、「端子のピン配列」（212 ページ）をご覧ください。信号接続については、「GPI 入力の接続例」（214 ページ）をご覧ください。

- M/E Trn：M/E トランジションを実行する。
- M/E Cut：M/E のカットトランジションを実行する。
- M/E Mix：M/E のトランジションをミックスに変更する。
- M/E Wipe：M/E のトランジションをワイプに変更する。
- M/E DME：M/E のトランジションを DME ワイプに変更する。
- M/E FAM：M/E のトランジションをフルアディティブミックスに変更する。
- M/E NAM：M/E のトランジションをノンアディティブミックスに変更する。
- P/P Trn：PROGRAM/PRESET のトランジションを実行する（BKDF-902 使用時のみ）。
- P/P Cut：PROGRAM/PRESET のカットトランジションを実行する（BKDF-902 使用時のみ）。
- P/P Mix：PROGRAM/PRESET のトランジションをミックスに変更する（BKDF-902 使用時のみ）。
- P/P Wipe：PROGRAM/PRESET のトランジションをワイプに変更する（BKDF-902 使用時のみ）。
- DSK 1 Cut：DSK 1 のカットトランジションを実行する。
- DSK 1 Mix：DSK 1 のミックストランジションを実行する。
- DSK 2 Cut：DSK 2 のカットトランジションを実行する。
- DSK 2 Mix：DSK 2 のミックストランジションを実行する。
- FTB：フェードトゥブラックを実行する。
- SEQ Play：シーケンスを再生する。

GPI 入力の設定を変更するには

GPI サブメニューで行います。

GPI サブメニューを表示するには

外部接続・電源部の GPI ボタンを 2 度押しします。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

サブメニューを切り換えるには、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押します。

設定を変更するには

以下のパラメーターを調整します。

BKDF-901 使用時

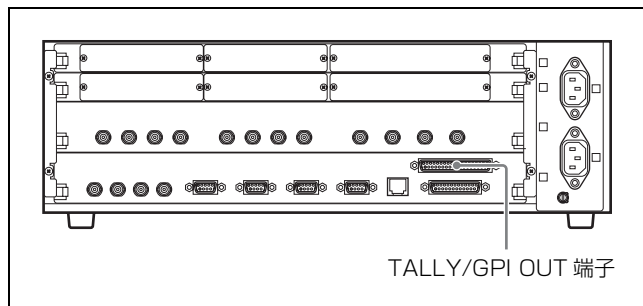
つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	GPI	GPI 入力用のピンの番号	1 ～ 16
F2	F	GPI 入力の機能	M/E Trn、M/E Cut、M/E Mix、M/E Wipe、M/E DME、M/E FAM、M/E NAM、DSK1 Cut、DSK1 Mix、DSK2 Cut、DSK2 Mix、FTB、SEQ Play

BKDF-902 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	GPI	GPI 入力用のピンの番号	1 ～ 16
F2	F	GPI 入力の機能	M/E Trn、M/E Cut、M/E Mix、M/E Wipe、M/E DME、M/E FAM、M/E NAM、P/P Trn、P/P Cut、P/P Mix、P/P Wipe、DSK1 Cut、DSK1 Mix、DSK2 Cut、DSK2 Mix、FTB、SEQ Play

タリー出力の設定

本機では、32系統のタリー信号を出力することができます。TALLY/GPI OUT端子のタリー／GPI出力用のピンに、以下のようなタリー出力を割り当てられます。

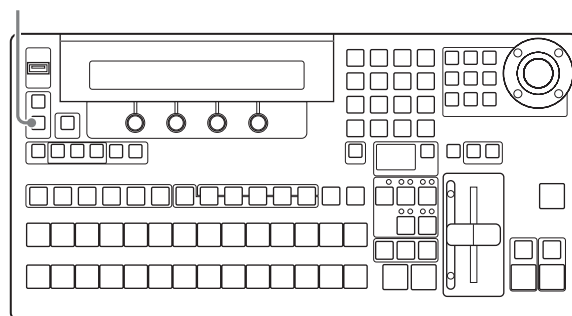
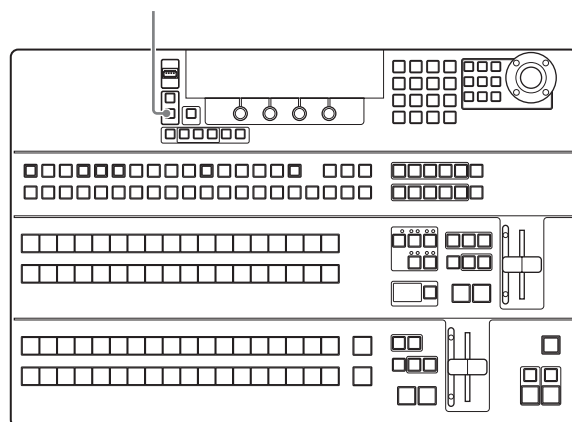
◆ TALLY/GPI OUT 端子のピン配置については「端子のピン配列」（212ページ）をご覧ください。信号接続については、「タリー／GPI出力の接続例」（215ページ）をご覧ください。

- R-BLK：BLACKへのレッドタリー
- R-In01 ～ 24：In01 ～ 24へのレッドタリー
- R-Stl1 ～ 4：Stl1 ～ 4へのレッドタリー
- R-Mat1 ～ 4：Mat1 ～ 4へのレッドタリー
- R-Rsv01 ～ 07（または06）[1]：将来の機能拡張用
- R-ME：M/Eへのレッドタリー（BKDF-902使用時のみ）
- G-BLK：BLACKへのグリーンタリー
- G-In01 ～ 24：In01 ～ 24へのグリーンタリー
- G-Stl1 ～ 4：Stl1 ～ 4へのグリーンタリー
- G-Mat1 ～ 4：Mat1 ～ 4へのグリーンタリー
- G-Rsv01 ～ 06（または05）[2]：将来の機能拡張用
- Play：「GPI出力を設定するには」（168ページ）参照
- G-ME：M/Eへのグリーンタリー（BKDF-902使用時のみ）
- Alarm：アラーム

1) BKDF-901使用時：R-Rsv01 ～ 07
 BKDF-902使用時：R-Rsv01 ～ 06
2) BKDF-901使用時：G-Rsv01 ～ 06
 BKDF-902使用時：G-Rsv01 ～ 05

タリー出力の設定を変更するには

Tallyサブメニューで行います。

Tallyサブメニューを表示するには

外部接続・電源部のGPIボタンを2度押しします。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

サブメニューを切り換えるには、テンキー部の◁、▷ボタンを押します。

設定を変更するには

以下のパラメーターを調整します。

BKDF-901使用時

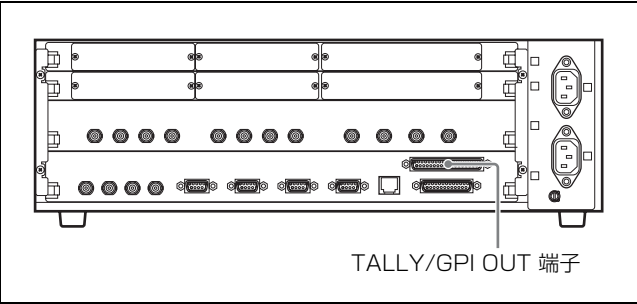
つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Tally	タリー出力用のピンの番号	1 ～ 32
F2	F	タリーの種類	R-Blk、R-In01 ～ 24、R-Stl1 ～ 4、R-Mat1 ～ 4、R-Rsv01 ～ 07、G-Blk、G-In01 ～ 24、G-Stl1 ～ 4、G-Mat1 ～ 4、G-Rsv01 ～ 06、Play、Alarm

BKDF-902 使用時

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Tally	タリー出力用のピンの番号	1 ～ 32
F2	F	タリーの種類	R-Blk、R-In01 ～ 24、RStl1 ～ 4、R-Mat1 ～ 4、R-Rsv01 ～ 06、R-ME、G-Blk、G-In01 ～ 24、G-Stl1 ～ 4、G-Mat1 ～ 4、GRsv01 ～ 05、Play、G-ME、Alarm

GPI 出力の設定

本機では、TALLY/GPI OUT 端子から GPI 信号を出力することができます。GPI 出力を利用して再生機器からキーを取り込むタイミングを制御することができます。

◆ TALLY/GPI OUT 端子のピン配置については「端子のピン配列」（212 ページ）をご覧ください。信号接続例については、「タリー／ GPI 出力の接続例」（215 ページ）をご覧ください。

GPI 出力を設定するには

Tally サブメニューで、TALLY/GPI OUT 端子の 32 個のタリー／ GPI 出力用ピンからピンを 1 つ選択して、「Play」機能を割り当てます。
F1 つまみでピン番号を選択し、F2 つまみで Play を選択します。

◆ Tally サブメニューの操作については、「タリー出力の設定を変更するには」（167 ページ）をご覧ください。

その他の操作／設定

第8章

データのバックアップ

Setup メニューの Data Backup サブメニューで、本機で設定した各種データをバックアップ保存したり、復元、クリアすることができます。

バックアップ／復元：USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーに、バックアップデータを保存し、必要に応じて復元する。

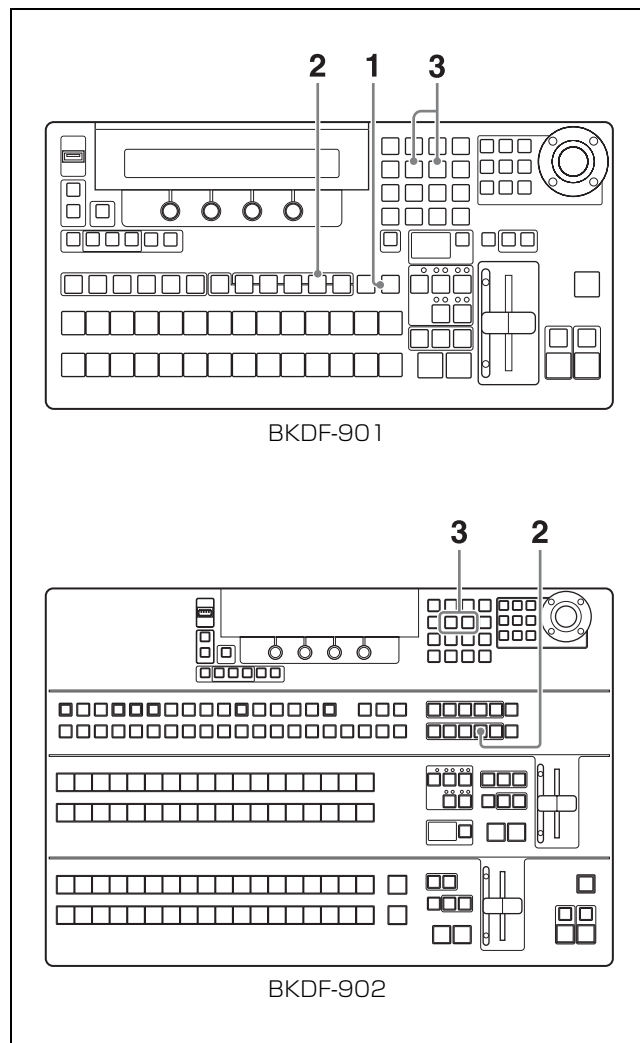
クリア：USB MEMORY 端子に接続した USB メモリーまたはコントロールパネルのメモリーに保存されたデータをクリアする。

操作対象となるデータは次のとおりです。

- 全データ：システムデータおよびファイルデータ
- システムデータ：イベント、I/O 設定、初期設定、ステータスなどのデータ
- ファイルデータ：コントロールパネルに保存した静止画ファイルデータ、ユーザーパターンおよびシーケンスのデータ

データをバックアップ、復元、クリアするには、Data Backup サブメニューの各サブメニューを使用します。

サブメニュー	操作
All Backup	全データのバックアップ、復元、クリア
System Backup	システムデータのバックアップ、復元、クリア
File Backup	ファイルデータのバックアップ、復元、クリア

各サブメニューを表示するには

BKDF-901

BKDF-902

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 目的のサブメニューが表示されるまで、テンキー部の◁、▷ボタンを押す。

全データのバックアップ、復元、クリア

All Backup サブメニューで、以下のパラメーターの設定値を確定して実行します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Store	全データのバックアップ保存	USB
F2	Recall	全データの復元	USB
F4	Clear	全データのクリア	CP

全データを USB メモリーにバックアップ保存するには

F1 つまみを 1 秒以上押します。

ご注意

保存先である USB メモリーの空き容量が足りない場合は、処理がキャンセルされ、エラーメッセージが表示されます。

USB メモリーにバックアップ保存した全データを復元するには

F2 つまみを 1 秒以上押します。

コントロールパネルのメモリーから全データをクリアするには

F4 つまみを 1 秒以上押します。

システムデータのバックアップ、復元、クリア

System Backup サブメニューで、以下のパラメーターの設定値を確定して実行します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Store	システムデータのバックアップ	USB
F2	Recall	システムデータの復元	USB
F3	No	システムデータ管理番号	Sys0 ～ Sys9
F4	Clear	システムデータのクリア	USB

システムデータを USB メモリーにバックアップ保存するには

F3 つまみを回してシステムデータ管理番号（Sys0 ～ Sys9）を選択し、F1 つまみを 1 秒以上押します。

ご注意

- 保存先であるUSBメモリーの空き容量が足りない場合は、処理がキャンセルされ、エラーメッセージが表示されます。
- 管理番号 Sys0～Sys9 に対応するバックアップファイルの名前は a ～ j になります。
- 「*（アスタリスク）」が付いている管理番号は、同じ管理番号のシステムデータがすでにバックアップ先の USB メモリー内に存在することを示します。「*」付きの管理番号を選択して F1 つまみを 1 秒以上押すと、データが上書きされます。

USB メモリーにバックアップ保存されているシステムデータを復元するには

F3 つまみを回してシステムデータ管理番号（Sys0 ～ Sys9）を選択し、F2 つまみを 1 秒以上押します。

USB メモリーからシステムデータをクリアするには

F3 つまみを回してシステムデータ管理番号（Sys0 ～ Sys9）を選択してから、F4 つまみを 1 秒以上押します。

ファイルデータのバックアップ、復元、クリア

File Backup サブメニューで、以下のパラメーターの設定値を確定して実行します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	Store	ファイルデータのバックアップ保存	USB
F2	Recall	ファイルデータの復元	USB
F3	Type	ファイルデータの種類	Stl、Seq、Usr
F4	Clear	クリアするファイルデータの保存場所	USB、CP

ファイルデータを USB メモリーにバックアップ保存するには

1 F3 つまみを回してファイルデータの種類を選択する。

Stl：静止画ファイルとして保存されているデータ
Seq：シーケンスファイルとして保存されているデータ
Usr：ユーザーパターンのデータ

2 F1 つまみを 1 秒以上押す。

ご注意

保存先である USB メモリーの空き容量が足りない場合は、処理がキャンセルされ、エラーメッセージが表示されます。

USB メモリーにバックアップ保存されているファイルデータを復元するには

1 F3 つまみを回してファイルデータの種類を選択する。

Stl：静止画ファイルとして保存されているデータ
Seq：シーケンスファイルとして保存されているデータ
Usr：ユーザーパターンのデータ

2 F2 つまみを 1 秒以上押す。

コントロールパネルのメモリーまたは USB メモリーからファイルデータをクリアするには

1 F3 つまみを回してファイルデータの種類を選択する。

Stl：静止画ファイルとして保存されているデータ
Seq：シーケンスファイルとして保存されているデータ
Usr：ユーザーパターンのデータ

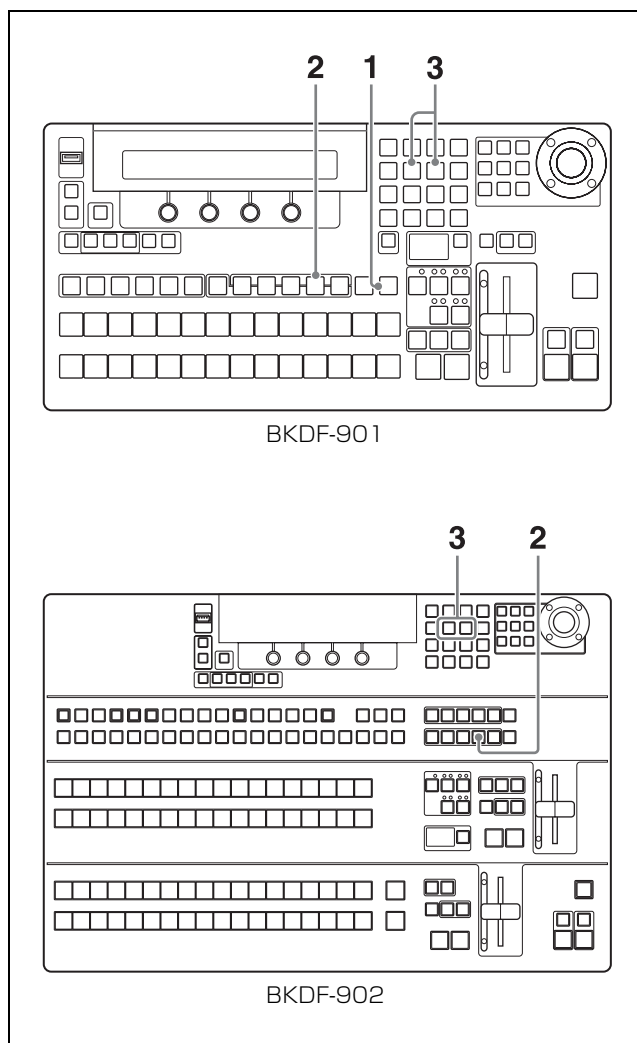
2 F4 つまみを回して、クリアしたいファイルデータの保存場所を指定する。

USB：USB MEMORY 端子に接続した USB メモリー
CP：本機のコントロールパネルのメモリー

3 F4 つまみを 1 秒以上押す。

システムのアップデート

システムソフトウェアのアップデートや表示パネル上のカーソルアイコンの表示／非表示の切り換えを行うには、Setup メニューの Update サブメニューを使用します。

Update サブメニューを表示するには

1 **BKDF-901 使用時**：DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 Update サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

アップデートを実行するには

Update サブメニューで、以下のパラメーター調整し、設定値を確定して実行します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	CP	コントロールパネルソフトウェアのアップデート	–
F3	TG	ファームウェアのアップデート	DSP、CPU、Main_IO、XPT、KEYER、Comb、DME、MV、SDI_I、SDI_O AI、AO、DVI_I、DVI_O
F4	Cursor	GUI メニューのカーソルの表示 / 非表示	–

GUI メニューのカーソルを表示、または消去するには

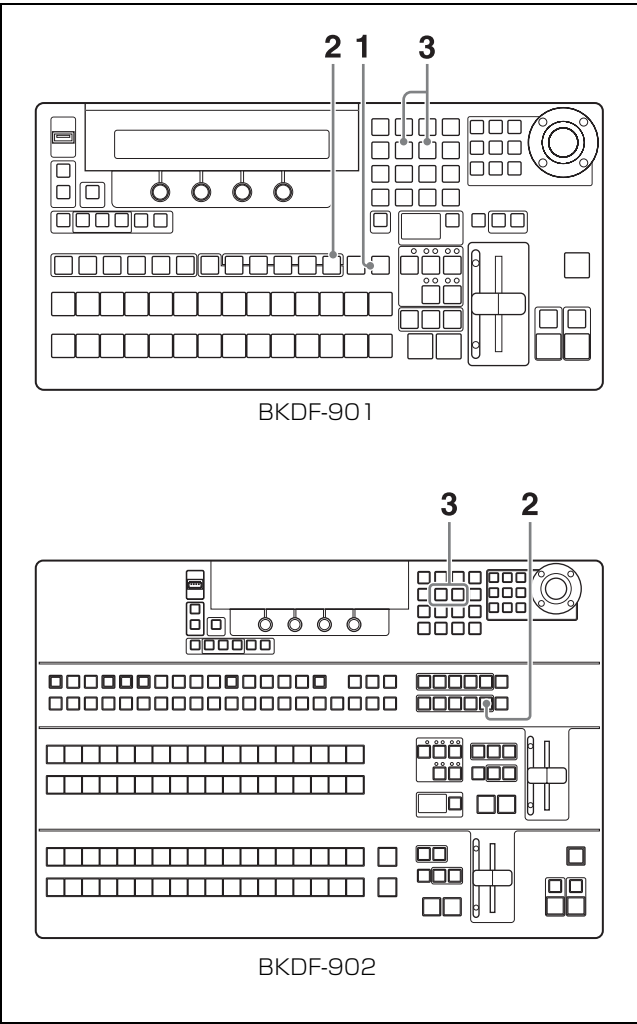
F4 つまみを 1 秒以上押します。

Update サブメニューでソフトウェアをアップデートするには

◆ ソフトウェアのアップデートについては、お買い上げ店またはソニーのサービス窓口にお問い合わせください。

ステータス情報

Setup メニューの Status サブメニューで、本機に装着されているオプションボードの状態や、ソフトウェアのバージョン情報、アラームを確認することができます。

各サブメニューを表示するには

1 **BKDF-901 使用時：**DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時：手順 **2** に進む。

2 STATUS ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 目的のサブメニューが表示されるまで、テンキー部の◁、▷ ボタンを押す。

オプションボード情報

Board In/Out/Op1/Op2 サブメニューで、オプションボードの装着状況を確認することができます。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1		入力拡張スロットの基板情報を表示する	**s**：4SDI 入力ボード **a**：SD アナログ入力ボード **d**：DVI 入力ボード **-**：未装着
F2		出力拡張スロットの基板情報を表示する	**s**：4SDI 出力ボード **a**：SD アナログ出力ボード **d**：DVI 出力ボード **-**：未装着
F3		DME1 ソケットとDME2 ソケットの基板情報を表示する	**dme**：2CH DME ボード **-**：未装着
F4		MV1 ソケットとMV2 ソケットの基板情報を表示する	**mv**：マルチビューアーボード **-**：未装着

ソフトウェアのバージョン情報

Firmware サブメニューで、ソフトウェアのバージョン情報を確認することができます。
F1 ～ F4 つまみの表示エリアに、ソフトウェアの名称とそのバージョン情報が表示されます。

アラーム

Alarm サブメニューで、各種アラームを確認することができます。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	PWR	プロセッサーのパワーサプライユニットの装着状態を表示	**Single A**：標準のパワーサプライユニットのみ装着 **Single B**：オプションのパワーサプライユニットのみ装着 **Dual**：標準とオプションのパワーサプライユニットが装着
F2	PS	プロセッサーのパワーサプライユニットのアラームを表示	**ok**：正常 **ng**：異常が検出された
F3	FN	ファンのアラームを表示	**ok**：正常 **ng**：異常が検出された
F4	CP	コントロールパネルのパワーサプライユニットのアラームを表示	**ok**：正常 **ng**：異常が検出された

3D モード

概要

本機を 3D モードに設定すると、3D の画像を切り換えたりキーを載せたりすることができます。

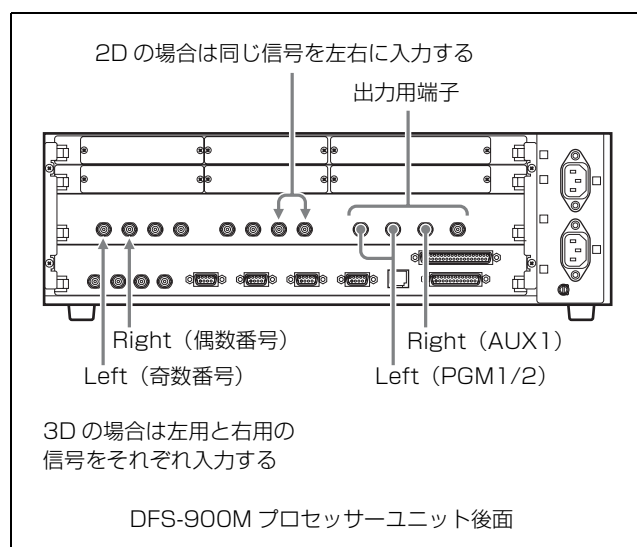
- 3D モードでは、左用と右用の信号をペアで扱います。
- 使用できるキーはキー 1、キー 2、DSK1、DSK2 です。ただし、操作は DSK1 と DSK2 のみに対して行い、DSK1 の操作はキー 1 に、DSK2 の操作はキー 2 に、それぞれ連動します。また、クロマキーやキーに DME を使用することはできません。

3D モードで使用できる信号は以下のとおりです。

信号の種類	3D モードでの使用
SDI IN 端子 1 ～ 24 に入力されている信号	3D 用には、左用（Left）と右用（Right）で別の信号を使用する。
内蔵のブラック信号	3D 以外の用途（タイトル用など）には、左用（Left）と右用（Right）で同じ信号を使用する。
内蔵のカラーマット信号	
スチルストアメモリーに保存されている静止画（STL1 ～ STL4）	以下のどちらかを選択できる。 2D モード：左右で同じ画像を使用する。 3D モード：左右で別の画像を使用する。

3D モードでの信号の入出力

入力例

DFS-900M プロセッサーユニット後面

3D 用の信号の入力先

左用の信号は奇数番号の端子に、右用の信号は偶数番号の端子に、それぞれ入力します。

2D 用の信号の入力先

タイトルなどには、左用と右用で同じ信号を入力します。

信号の出力と接続先

PGM Out からは Left の信号が、AUX1 からは Right の信号が、それぞれ出力されます。
それぞれを 3D 用モニターの入力の L と R に接続すると、3D の映像を見ることができます。

3D モード用の信号の割り当て

クロスポイントボタンで選択できる信号を、3D モード用に割り付けます。
工場出荷時の状態から 3D モードを On にした場合の割り当ては、次表のようになります。

◆ 信号の割り当てを変更するには、「クロスポイントボタンに映像入力信号を割り当てる」（77 ページ）をご覧ください。

BKDF-901 使用時

（以下の表で、「IN1」は、SDI IN 1 端子に接続されている入力信号を意味します。）

クロスポイントボタン	ビデオ信号		ビデオ信号（SHIFT ボタン併用時）	
	Left	Right	Left	Right
1	IN 1	IN 2	IN 17	IN 18
2	IN 3	IN 4	IN 19	IN 20
3	IN 5	IN 6	IN 21	IN 22
4	IN 7	IN 8	IN 23	IN 24
5	IN 9	IN 10	ブラック信号	ブラック信号
6	IN 11	IN 12	ブラック信号	ブラック信号
7	IN 13	IN 14	ブラック信号	ブラック信号
8	IN 15	IN 16	ブラック信号	ブラック信号
9	STL1 a)	STL1 a)	カラーマット信号 1	カラーマット信号 1
10	STL2 a)	STL2 a)	カラーマット信号 2	カラーマット信号 2
11	STL3 a)	STL3 a)	カラーマット信号 3	カラーマット信号 3
12	STL4 a)	STL4 a)	カラーマット信号 4	カラーマット信号 4

a) 静止画を 3D モードで使用する場合は、Left と Right で別の静止画を割り当てる。

BKDF-902 使用時

（以下の表で、たとえば「IN1」は、SDI IN 1 端子に接続されている入力信号を意味します。）

クロスポイントボタン	ビデオ信号		ビデオ信号（SHIFT ボタン併用時）	
	Left	Right	Left	Right
1	IN 1	IN 2	ブラック信号	ブラック信号
2	IN 3	IN 4	ブラック信号	ブラック信号
3	IN 5	IN 6	ブラック信号	ブラック信号
4	IN 7	IN 8	ブラック信号	ブラック信号
5	IN 9	IN 10	ブラック信号	ブラック信号
6	IN 11	IN 12	ブラック信号	ブラック信号
7	IN 13	IN 14	ブラック信号	ブラック信号
8	IN 15	IN 16	ブラック信号	ブラック信号
9	IN 17	IN 18	ブラック信号	ブラック信号
10	IN 19	IN 20	ブラック信号	ブラック信号
11	IN 21	IN 22	ブラック信号	ブラック信号
12	IN 23	IN 24	ブラック信号	ブラック信号
13	STL1 a)	STL1 a)	カラーマット信号 1	カラーマット信号 1
14	STL2 a)	STL2 a)	カラーマット信号 2	カラーマット信号 2
15	STL3 a)	STL3 a)	カラーマット信号 3	カラーマット信号 3
16	STL4 a)	STL4 a)	カラーマット信号 4	カラーマット信号 4

a) 静止画を 3D モードで使用する場合は、Left と Right で別の静止画を割り当てる。

システムの設定

1 **BKDF-901 使用時：** DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

BKDF-902 使用時： 手順 **2** に進む。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 3D SYSTEM サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

3D モードに切り換える

つまみ 1 で、以下のパラメーターを設定します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F1	3D Mode	3D モードでの動作	On、Off

保存された静止画のモードを設定する

3D モードで動作しているとき、スチルストアメモリーに保存された静止画を 2D と 3D のどちらのモードで使用するかを指定します。
つまみ 2 と 3 で以下のパラメーターを設定します。

つまみ	パラメーター	意味	設定値
F2	3D Still1 & Still2	Still1 の動作モード	2D、3D
F3	3D Stll3 & Still4	Stil2 の動作モード	2D、3D

2D を選択すると、左右で同じ信号が使用されます。
3D を選択すると、左右で別々の信号が使用されます。

静止画を 3D モードで使用する場合の割り当て

静止画のモードを 3D に設定すると、クロスポイントボタンの割り当て（前ページの表を参照）が変更されます。

BKDF-901 使用時

F2 つまみで 3D を選択したときは 9 と 10 が、F3 つまみで 3D を選択したときは 11 と 12 が、それぞれ以下のように変更されます。

クロスポイントボタン	ビデオ信号	
	Left	Right
9	STL1	STL2
10	STL2	STL1

クロスポイントボタン	ビデオ信号	
	Left	Right
11	STL3	STL4
12	STL4	STL3

BKDF-902 使用時

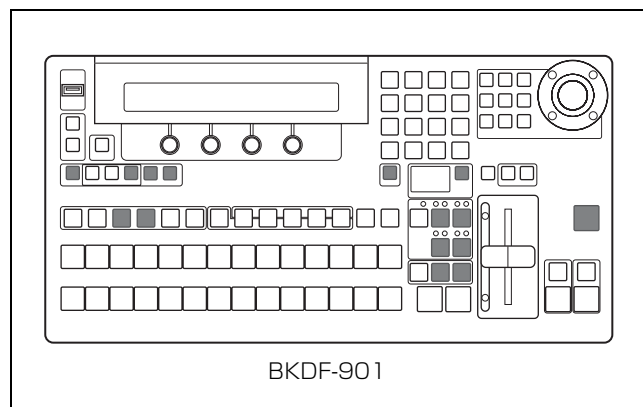
F2 つまみで 3D を選択したときは 13 と 14 が、F3 つまみで 3D を選択したときは 15 と 16 が、それぞれ以下のように変更されます。

クロスポイントボタン	ビデオ信号	
	Left	Right
13	STL1	STL2
14	STL2	STL1
15	STL3	STL4
16	STL4	STL3

3D モードでの操作

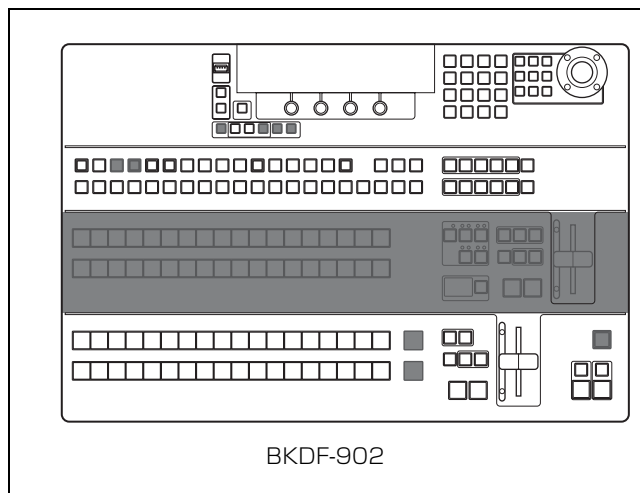
3D モードで動作中は、下記のような制約があります。
- 使用できるトランジションタイプは、ボタン操作によるカットまたはミックスです。
- DSK に対して操作を行うと、M/E のキーも同じように動作します。
M/E のキーを直接操作することはできません。
メニューで DSK1、DSK2 に設定した値が、それぞれ KEY1、KEY2 に連動して適用されます。
- 3D モードで作成したイベントは、3D モードでのみ使用することができます。
- シーケンスの機能は使うことができません。
- 入力信号をキャプチャーして静止画にする機能は、Left 信号のみに対して有効です。

BKDF-901 使用時

一部に使用できないボタンがあります。（下図の黒い部分）

BKDF-901

操作部	使用できないボタン
KEYER 部	DME ENBL、CK、MASK EDGE SHADOW （EXT、SELF は KEY1、KEY2 に対して無効です。）
KEY DELEGATION 部	KEY3、KEY4
トランジション部	TRANS PVW、KEY1 ～ KEY4 WIPE(FAM)、DME(NAM) PRIORITY、FTB

BKDF-902 使用時

M/E 部は使用せずに P/P 部で操作を行います。
一部に使用できないボタンがあります。（下図の黒い部分）

BKDF-902

操作部	使用できないボタン
KEYER 部	DME ENBL、CK、MASK EDGE SHADOW （EXT、SELF は KEY1、KEY2 に対して無効です。）
KEY DELEGATION 部	KEY3、KEY4
M/E 列	すべてのボタンとフェーダーレバー
PROGRAM/PRESET クロスポイントバス部	M/E ボタン
KEY DELEGATION 部	KEY3、KEY4
DSK/ フェードトゥブラック操作部	FTB

付録

メニューツリー

本機のメニュー構成／表示パネル上の表示項目一覧です。（ ）内は、別売のパソコン用モニターまたはタッチパネル式モニターの接続時に表示される、GUI メニュー画面での表示項目です。

◆ GUI メニュー画面について詳しくは、「GUI メニュー画面を使ったメニュー操作」（64 ページ）をご覧ください。

Transition（トランジション／ワイプ／ DME 設定）メニュー

第 1 階層	第 2 階層	第 3 階層	第 4 階層
Transition	Rate (Rate)	PGM (PGM Rate)	
		DSK (DSK Rate)	
		FTB (FTB Rate)	
	(Wipe)	Wipe Pattern (Pattern)	Pat (Pattern No.)
			Wid (Border Width)
			Soft (Border Softness)
			Src (Border Source)
		Wipe Border Color (Border Color)	Pat (Pattern No.)
			Lum (Luminance)
			Sat (Saturation)
			Hue (Hue)
		Wipe Modify (Modify)	Asp (Aspect)
			PX (Center Position X)
			PY (Center Position Y)
			Ang (Angle)
		User (User)	Usr (User Pattern)
			Usr Store (User Wipe Date Store)
			Usr Clear (User Wipe Date Clear)
	（続く）		

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層
	DME	M/E DME Pattern (Pattern) [a]	
		(DME Basic) [a]	
		(Border)	
		(Sub Effects) [a]	
		(Warp) [a]	
		(Light) [a]	
		User (User)	
	Fader Limit (Fader Limit)	Val (Fader Limit)	
	Delay	C-Delay Rate	
		AT-Delay Rate	

a) 詳細は「DME（DME 設定）メニュー」（185 ページ）参照。

Keyer（キー設定）メニュー

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層	第６階層	第７階層
(Keyer)	(Key1 ～ Key4)	(Key Type)	(External Key)	External Key 1 (1)	KIns (Ext Key Insert)	
					KSrc (Ext Key Source)	
					GN (Ext Key Gain)	
					Clp (Ext Key Clip)	
				External Key 2 (2)	Opac (Opacity)	
					Inv (Key Invert)	
			(Self Key)	Self Key 1 (1)	KIns (Self Key Insert)	
					GN (Self Key Gain)	
					Clp (Self Key Clip)	
				Self Key 2 (2)	Opac (Opacity)	
					Inv (Key Invert)	
			(Chroma Key)	CK Auto (Auto)	KIns (Key Insert)	
					PX (Position X)	
					PY (Position Y)	
					Auto (Auto CK)	
				(Manual)	CK Manual 1 (1)	Hue (Hue)
						GN (Gain)
						Clp (Clip)
					CK Manual 2 (2)	Y (Offset Y)
						C (Offset C)
						K (Offset K)
						Ang (Angle)

（続く）

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層	第６階層	第７階層
					CK Manual 3 (3)	Col (Color Cancel)
						Y (Suppression Y)
						C1 (Suppression C1)
						C2 (Suppression C2)
					CK Manual 4 (4)	ShL (Shrink L)
						ShR (Shrink R)
				CK Other (Other)	Opac (Opacity)	
		Key Mask (Key Mask)	Pat (Mask Pattern)			
			PX (Pattern Center X)			
			PY (Pattern Center Y)			
			Siz (Pattern Size)			
		(Edge Shadow)	Edge Type (Type)	Typ (Type)		
				Wid (Width)		
				Sft (Softness)		
				Dir (Direction)		
			Edge Color (Color)	Lum (Luminance)		
				Sat (Saturation)		
				Hue (Hue)		
			Edge Position (Position)	PX (Position X)		
				PY (Position Y)		
		Keyer DME Patt (Pattern) [a]				
		(DME Basic) [a]				
		(Border) [a]				
		(Sub Effects) [a]				
		(Warp) [a]				
		(Light) [a]				
		User (User)				
(Keyer)	(DSK1,DSK2)	(Key Type)	(External Key)	External Key 1 (1)	KIns (Ext Key Insert)	
					KSrc (Ext Key Source)	
					GN (Ext Key Gain)	
					Clp (Ext Key Clip)	
				External Key 2 (2)	Opac (Opacity)	
					Inv (Key Invert)	
			(Self Key)	Self Key 1 (1)	KIns (Self Key Insert)	
					GN (Self Key Gain)	
					Clp (Self Key Clip)	

（続く）

付録

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層	第６階層	第７階層
				Self Key 2 (2)	Opac (Opacity)	
					Inv (Key Invert)	
		Box Mak (Box Mask)	L (BoxMask Left)			
			R (BoxMask Right)			
			T (BoxMask Top)			
			B (BoxMask Bottom)			

a) 詳細は「DME（DME 設定）メニュー」（185 ページ）参照。

Still Store（静止画設定 ）メニュー

a) 表示パネル上は選択項目（OverWrite/NewFile）が表示される。

Sequence Event （シーケンス／イベント登録）メニュー

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層
	(Event)	Event Data (Event Data)	Event (Select Event Page)
			Store (Store Event)
			Recall (Recall Event)
			Initial (Initialize)
		Event Target (Event Target)	BUS (BUS Area) [a]
			Keyer (Keyer Area) [b]
			DSK (DSK Area) [c]
			Still (Still Area) [d]

a) 表示パネル上は選択項目（BUS On/BUS Off/P-P Hold）が表示される。
b) 表示パネル上は選択項目（Keyer On/Keyer Off）が表示される。
c) 表示パネル上は選択項目（DSK On/DSK Off）が表示される。
d) 表示パネル上は選択項目（Still 1/Still 2/Still 3/Still 4/Still On/Still Off）が表示される。

Setup（システム設定）メニュー

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
(Setup)	Matte Color (Matte Color)	(Select)		
		Lum (Luminance)		
		Sat (Saturation)		
		Hue (Hue)		
	(Input)	Setting1 (Setting1)	Src (Source Assign)	
			FS (FS Mode)	
			Frz (Freeze Mode)	
		Setting2 (Setting2)	F (Signal)	
			UC (Up Converter)	
			L (Analog Level)	
		DVI	Resize	
		Input Process 1 (Process Control1)	WClp (White Clip)	
			BClp (Black Clip)	
			LGN (Luminance Gain)	
			Set (Setup)	
		Input Process 2 (Process Control2)	CClp (Chroma Clip)	
			CGN (Chroma Gain)	
			Trm (H Phase Trim)	
			Hue (Hue)	
		Signal Rename (Signal Rename)	Save (File Save)	
			Download (File Download)	
	（続く）			

第１階層
第２階層
第３階層
第４階層
第５階層
(Output)
Aux (Aux)
Aux (Aux Number)
Src (Source)
Ihb (Inhibit)
Output (Setting)
Aux (Aux Number)
F (Signal)
DC (Down Converter)
L (Level)
DVI
DVI Out Format
Aspect
Frequency
Other (Other)
DSK PVW (DSK PVW)
(MV)
(MV1,MV2)
MV1 Window, MV2 Window (Window)
Typ (Type)
Win (Window)
Sig (Signal)
Name (Signal Name)
MV1 OA Tally, MV2 OA Tally (OA Tally)
OA (OA Tally)
Lum (Luminance)
Sat (Saturation)
Hue (Hue)
MV1 Next Tally, MV2 Next Tally (Next Tally)
Next (Next Tally)
Lum (Luminance)
Sat (Saturation)
Hue (Hue)
(System)
Type (Type)
VF (Video Format)
Set (Setup Level)
Asp (SD Aspect)
Dly (System Delay)
Other (Other)
Cursor (Chroma Key Cursor)
SFT (Bus Shift Mode)
ST (Switch Timing)
3D (3D System)
3D Mode
3D Still1 & Still2
3D Still3 & Still4
Ref (Ref-I/O)
Ref-I (Ref-In)
Ref-O (Ref-Out)
Date Adj. (Date Adj.)
Set (Date_Time Set.)
Y (Date Adj. Year)
M (Date Adj. Month)
D (Date Adj. Day)
（続く）

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
		Time Adj. (Time Adj.)	Set (Date_Time Set.)	
			H (Date Adj. Hour)	
			M (Date Adj. Minute)	
			S (Date Adj. Second)	
	(Status)	Board In/Out/Op1/Op2 (Board)	(Input Option) [a)]	
			(Output Option) [a)]	
			(DME Option) [a)]	
			(MV Option) [a)]	
		(Firmware)	Firmware 1 (1)	GUI (GUI)
				DSP (DSP)
				CPU (CPU)
			Firmware 2 (2)	Main (MAIN_IO)
				XPT (XPT)
				Key (KEYER)
				Com (Combiner)
			Firmware 3 (3)	DME (DME)
				MV (MV)
				SI (SDI_I)
				SO (SDI_O)
			Firmware 4 (4)	AI (AI)
				AO (AO)
				DI (DVI_I)
				DO (DVI_O)
		Alarm (Alarm)	PWR (Power Supply)	
			PS (Power Alarm)	
			FN (Fan Alarm)	
	(Serial)	Protocol (Protocol)	1 (RS-422A 1CH)	
			2 (RS-422A 2CH)	
			3 (RS-422A 3CH)	
			4 (RS-422A 4CH(Editor))	
		Baudrate (Baudrate)	1 (RS-422A 1CH)	
			2 (RS-422A 2CH)	
			3 (RS-422A 3CH)	
			4 (RS-422A 4CH(Editor))	
		Parity (Parity Bit)	1 (RS-422A 1CH)	
			2 (RS-422A 2CH)	
			3 (RS-422A 3CH)	
			4 (RS-422A 4CH(Editor))	

（続く）

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
	(GPIO Tally)	GPI (GPI)	GPI (GPI Pin Number)	
			F (GPI Function)	
		Tally (Tally)	Tally (Tally Pin Number)	
			F (Tally Function)	
	(Data Backup)	All Backup (All Data)	Store (Store All Data)	
			Recall (Recall All Data)	
			Clear (All Data Clear)	
		System Backup (System Data)	Store (Store System Data)	
			Recall (Recall System Data)	
			No (System Data Select)	
			Clear (System Data Clear)	
		File Backup (File Data)	Store (Store File Data)	
			Recall (Recall File Data)	
			Typ (File Data Type)	
			Clear (File Data Clear)	
	Update (Update)	CP (CP Update)		
		Cal. (Calibration)		
		TG (Firmware Update)		
		Cursor (Cursor Icon)		

a) 表示パネル上は装着された基板のスロット番号が表示される。

DME（DME 設定）メニュー

Transition メニューおよび Keyer メニュー中の DME 設定に関するメニューリストです。表中の xxx 箇所について、Transition メニューの場合は「M/E DME」、Keyer メニューの場合は「Keyer」と表示されます。

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
(DME)	M/E DME Pattern, Keyer DME Patt [a] (Pattern)	Pat (Pattern No.)		
	(DME Basic)	(Position)	xxx L.Source (Local Source)	PX (Position X)
				PY (Position Y)
				PZ (Position Z)
			xxx L.Target (Local Target)	PX (Position X)
				PY (Position Y)
				PZ (Position Z)
			xxx G.Source (Global Source)	PX (Position X)
				PY (Position Y)
				PZ (Position Z)

（続く）

付録

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
			xxx G.Target (Global Target)	PX (Position X)
				PY (Position Y)
				PZ (Position Z)
		(Rotation)	xxx L.Source (Local Source)	RX (Rotation X)
				RY (Rotation Y)
				RZ (Rotation Z)
			xxx L.Target (Local Target)	RX (Rotation X)
				RY (Rotation Y)
				RZ (Rotation Z)
			xxx G.Source (Global Source)	RX (Rotation X)
				RY (Rotation Y)
				RZ (Rotation Z)
			xxx G.Target (Global Target)	RX (Rotation X)
				RY (Rotation Y)
				RZ (Rotation Z)
		xxx Aspect (Aspect)	X (Aspect X)	
			Y (Aspect Y)	
			Z (Aspect Z)	
		Crop (Crop)	L (Left Side)	
			R (Right Side)	
			T (Top Side)	
			B (Bottom Side)	
		xxx Setup (Setup)	DME (DME)	
			Glbl (Use Globals)	
	(Border)	xxx Border Color (Border Color)	Bod (Border Enable)	
			Lum (Luminance)	
			Sat (Saturation)	
			Hue (Hue)	
		M/E DME Inner Width, Keyer Bord Inner Wid [b] (Inner Width)	L (Left Side)	
			R (Right Side)	
			T (Top Side)	
			B (Bottom Side)	
		M/E DME Outer Width, Keyer Bord Outer Wid [c] (Outer Width)	L (Left Side)	
			R (Right Side)	
			T (Top Side)	
			B (Bottom Side)	

（続く）

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
		M/E DME Border Soft, Keyer Bord Softness [d)] (Softness)	InS (Inner Softness)	
			OutS (Outer Softness)	
		xxx Bevel Color (Bevel Color)	Bvl (Beveled Enable)	
			Lum (Luminance)	
			Sat (Saturation)	
			Hue (Hue)	
		xxx Border HL (Hilight Setup)	Dir (Hilight Direction)	
			HL (Hilight Opacity)	
			LL (Lowlight Opacity)	
	(Sub Effects)	(Trail)	xxx Trail 1 (1)	Typ (Trail Type)
				Len (Length)
			xxx Trail 2 (2)	Lum (Luminance)
				Sat (Saturation)
				Hue (Hue)
		Chroma Control (Chroma Control)	T (Type)	
			Sat (Saturation)	
			Hue (Hue)	
	(Warp)	Warp Off (Off)		
		(Ripple)	xxx Ripple 1 (1)	Typ (Shape Type)
				Frq (Freq)
				Amp (Amp)
				Phs (Phase)
			xxx Ripple 2 (1)	Wav (Wave Type)
				Rot (Rotation)
				Pnt (Points)
				Shp (Sharpness)
			xxx Ripple 3 (3)	Sid (Sides)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
			xxx Modifier (Modifier)	Mod (Modifier)
				Zom (Zoom)
				Asp (Aspect)
		xxx Swirl (Swirl)	PX (Position X)	
			PY (Position Y)	
			Amt (Amount)	
		（続く）		

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
		(Mosaic)	xxx Mosaic 1 (1)	Typ (Type)
				Asp (Aspect)
				Siz (Size)
			xxx Mosaic 2 (2)	PX (Position X)
				PY (Position Y)
				ROT (Rotation)
		xxx Slats (Slats)	Typ (Shape Type)	
			Rot (Rotation)	
			Wid (Slat_Width)	
			Amt (Amount)	
		(Lens)	xxx Lens 1 (1)	Typ (Shape Type)
				Rot (Rotation)
				Pnt (Points)
				Amt (Amount)
			xxx Lens 2 (2)	Typ (Type)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
				Siz (Size)
			xxx Lens 3 (3)	Tlt (Tilt)
			xxx Modifier (Modifier)	Mod (Modifier)
				Zom (Zoom)
				Asp (Aspect)
		(Page Turn)	xxx PageTurn 1 (1)	Pat (Pattern)
				Rot (Rotation)
				Ang (Peel Angle)
				Amt (Amount)
			xxx PageTurn 2 (2)	Typ (Type)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
				Num (Num_Segment)
			xxx PageTurn 3 (3)	Rad (Radius)
				Spl (Spiral)
				Stg (Stagger)
		(Page Peel)	xxx PagePeel 1 (1)	Typ (Type)
				Rot (Rotation)
				Wid (Peel_Width)
				Amt (Amount)

（続く）

第１階層	第２階層	第３階層	第４階層	第５階層
			xxx PagePeel 2 (2)	Tlt (Tilt)
				Rad (Radius)
		(Splits)	xxx Splits 1 (1)	Typ (Type)
				Rot (Rotation)
				Spl (Spiral)
				Stg (Stagger)
			xxx Splits 2 (2)	Num (Num_Segment)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
				Amt (Amount)
		(Mirror)	xxx Mirror 1 (1)	Typ (Type)
				Rot (Rotation)
			xxx Mirror 2 (2)	Num (Num_Segment)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
		Defocus (Defocus), Keyer Defocus (Defocus) [e]	Amt (Amount)	
	(Light)	xxx L.Type (Type)	Typ (Type)	
		(Light1)	xxx L1 Position (Position)	Siz (Size)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
				PZ (Position Z)
			xxx L1 Color (Color)	Opac (Opacity)
				Lum (Luminance)
				Sat (Saturation)
				Hue (Hue)
		(Light2)	xxx L2 Position (Position)	Siz (Size)
				PX (Position X)
				PY (Position Y)
				PZ (Position Z)
			xxx L2 Color (Color)	Opac (Opacity)
				Lum (Luminance)
				Sat (Saturation)
				Hue (Hue)
	User (User)	Usr (User Pattern)		
		Usr Store (User DME Data Store)		
		Usr Clear (User DME Data Clear)		

a) Transition メニューでは M/E DME Pattern、Keyer メニューでは Keyer DME Patt

付録

b) Transition メニューでは M/E DME Inner Width、Keyer メニューでは Keyer Bord Inner Wid
c) Transition メニューでは M/E DME Outer Width、Keyer メニューでは Keyer Bord Outer Wid
d) Transition メニューでは M/E DME Border Soft、Keyer メニューでは Keyer Bord Softness
e) Transition メニューでは Defocus 、Keyer メニューでは Keyer Defocus

パターンリスト

ワイプ

ベーシックワイプ

000		001		002		003		004	
005		006		007		008		009	
010		011		012		013		014	
015		016		017		018		019	
020		021		022		023		024	
025		026		027		028		029	
030		031		032		033		034	
035		036		037		038		039	
040		042		043		044		045	
046		047		048		065		066	
067		068		069		070		071	
072		073		074		075		076	
077		078		079		080		081	

082		083		084		085		086	
087		088		089		090		091	
092		093		094		095		096	
097		098		099		100		101	
102		103		104		105		106	
107		108		109		110		111	
112		113		114					

ユーザーワイプ

120	User 120	• • •	• • •	159	User 159

マスク

000		001		002		003		004	
005		006		007		008		009	
010		011		012		013		014	
015		016		017		018		019	
020		021		022		023		024	
025		026		027		028		029	
030		031		032		033		038	
039		040		042		043		044	
045		046		047		048		065	
066		067		068		069		075	
076		077		078		079		085	
086		087		088		089		090	
091		092		093		094		105	
106		107		108		109		110	
111		112		113		114			

DME ワイプ

ご注意

エディターから DME ワイプパターンの番号を指定するときは、指定したいパターン番号に 200 を加えた番号で指定してください。

2D およびベーシック 3D エフェクト

000		001		002		003		004	
005		006		007		008		009	
010		011		012		013		014	
015		016		017		018		019	
020		021		022		023		024	
025		026		027		028		029	
030		031		032		033		034	
035		036		037		038		039	
040		041		042		043		044	
045		046		047		048		049	
050		051		052		053		054	
055		056		057		058		059	
060		061		062		063		064	

065		066		067		068		069	
070		071		072		073		074	
075		076		077					

3D DME エフェクト

100		101		102		103		104	
105		106		107		108		109	
110		111		112		113		114	
115		116		117		118		119	
120		121		122		123		124	
125		126		127		128		129	
130		131		132		133		134	
135		136		137		138		139	
140		141		142		143		144	
145		146		147		148		149	
150		151		152		153		154	
155		156		157		158		159	
160		161		162		163		164	

165		166		167		168		169	
170		171		172		173		174	
175		176		177		178		179	
180		181		182		183		184	
185		186		187		188		189	
190		191		192		193		194	
195		196		197		198		199	
200		201		202		203		204	
205		206		207		208		209	
210		211		212		213		214	
215		216		217		218		219	
220		221		222		223		224	
225		226		227		228		229	

230		231		232		233		234	
235		236		237		238		239	
240		241		242		243		244	
245		246		247		248		249	
250		251		252	Defocus				

ユーザーエフェクト

300	User 300	•••	• • •	339	User 339

付録

メッセージと対処のしかた

本機の動作中、コントロールパネルの表示パネルにメッセージが表示される場合があります。
まず、以下の対処方法をご覧になり、対処してください。それでも解決しないときは、ソニーサービス窓口にご相談ください。

メッセージ		内容	対処方法
表示パネル	GUI メニュー		
Bad Image File		読み込めない静止画ファイルをロードしようとすると表示されます。	別の静止画ファイルを選択してください。
Bad Seq. File	Bad Sequence File	シーケンスを呼び出すときに、保存されているシーケンスファイルが読み込めなかったときに表示されます。	再度シーケンスファイルの呼び出しを行ってください。
Can't export Still	Can't export this Still file	静止画ファイルの書き出しに失敗したとき表示されます。	再度静止画ファイルを書き出してください。
Can't load Still	Can't load Still File	静止画ファイルをダウンロードした際に通信エラーが発生すると表示されます。	再度静止画ファイルをダウンロードしてください。

付録

メッセージ		内容	対処方法
表示パネル	GUI メニュー		
Config Error (abbcc)		プロセッサーの起動時に、内部 FPGA（Field-Programmable Gate Array）の起動に失敗すると表示されます。 メッセージの意味は以下のとおりです。 abbcc：16 進数 5 桁のエラー番号 a=1：CPU_FPGA のエラー a=2：COMB_FPGA のエラー a=3：入出力拡張ボード、標準入出力部の基板、機能拡張基板ボードのエラー a=1、2 のときは、bb、cc は 0 となります。 a=3 のときは、bb の値（bit0 ～ bit5）と cc の値（bit0 ～ bit7）でより詳細なエラー箇所を示します。 bit：起動に失敗した FPGA では bit=1、正常に起動した FPGA では bit=0 各 bit が示すエラー箇所は以下のとおりです。 bb：入出力拡張ボードのエラー bit0：下段の設置トレイ左のボード bit1：下段の設置トレイ中央のボード bit2：上段の設置トレイ左のボード bit3：上段の設置トレイ中央のボード bit4：下段の設置トレイ右のボード bit5：上段の設置トレイ右のボード cc：標準入出力部の基板／機能拡張ボードのエラー bit0：標準入出力部の基板（MAIN_IO） bit1：標準入出力部の基板（XPT） bit2：標準入出力部の基板（KEYER） bit3：標準入出力部の基板（DME） bit4：DME1 ソケットの機能拡張ボード bit5：DME2 ソケットの機能拡張ボード bit6：MV1 ソケットの機能拡張ボード bit7：MV2 ソケットの機能拡張ボード	プロセッサーの電源をいったん切り、再起動してください。復旧しない場合は、FPGA を再書き込みしてください。それでも復旧しない場合は、ボードの交換が必要になることがあります。 **ご注意** FPGA の起動は次の順番で行われます（③、④ は同時進行）。 ① CPU_FPGA ② COMB_FPGA ③ 入出力拡張ボードの FPGA ④ 標準入出力部の基板と機能拡張ボードの FPGA ① でエラーが発生した場合、② ～ ④ は行われないため、① のエラーのみ検出されます。同様に ② でエラーが発生しても ③、④ が行われないため ② のエラーのみ検出されます。 したがって、検出されたエラーを修復して再起動しても、次のエラーが検出されることがあります。
DME assign failure		DME オプションの装着状況が起動前後で変わり、シャットダウン前に使用していた DME のチャンネル数を起動後に復元できなかった場合、表示されます。	DME オプションの装着状況を確認してください。
DME assign too much	DME assign too much. Reduce!	使用中の DME のチャンネルが最大数になった状態で、さらに新規の DME のチャンネルを使用すると表示されます。	使用中の DME のチャンネル数を減らしてから操作してください。
DME No. reserved		選択された番号に DME エフェクトが登録されていないときに表示されます。	他の DME エフェクトを選択し直してください。

メッセージ		内容	対処方法
表示パネル	GUI メニュー		
File read error		次の場合に表示されます。 a) 静止画ファイルのダウンロード時にファイルの読み込みに失敗した。 b) マルチビューアーの信号名表示を On にしたとき、信号名表示用のデータの読み込みに失敗した。	a) 再度静止画ファイルをダウンロードしてください。 b) 出力する映像の設定や、信号名表示の On/Off を再度行ってください。
Gray scale loaded	Gray scale file loaded	8 ビットグレースケールの静止画ファイルがロードされると表示されます。	別のフォーマットの静止画ファイルを選択してください。
Include Wrong DME No		本バージョンでサポートされていないエフェクトを使用したユーザーパターン、シーケンス、イベントを呼び出そうとすると表示されます。 本バージョンでサポートされていないエフェクトを含むバックグラウンドやキー 1 ～ 4 は呼び出されません。	使用可能なエフェクトを使用してユーザーパターン、シーケンス、イベントを保存し直し、再度呼び出してください。
No assignable DME		使用中の DME のチャンネルが最大数になった状態で、トランジションタイプを DME 以外から DME に変更すると表示されます。	使用中の DME のチャンネル数を減らしてから操作してください。
No free memory		コントロールパネルの OS のメモリーが不足しているとき表示されます。	しばらく待ってもう一度操作を実行してください。
No KeyFrame		対象となるキーフレームが存在しない状態で、シーケンスのカレントキーフレームを削除しようとすると表示されます。	キーフレームを選択し直してください。
No more KeyFrames	No more KeyFrames available	シーケンスのキーフレームが最大数登録された状態で、新たにキーフレームを登録しようとしたとき、または、カレントキーフレームを登録された最大数以上に変更しようとしたときに表示されます。	キーフレームを削除した後、操作してください。
No Option		BKDF-950 が装着されていない状態で MV1、MV2 サブメニューに切り換えたときに表示されます。	BKDF-950 を装着してください。
No specified SEQ	No specified SEQ file	指定したシーケンスファイルが存在しないときに表示されます。	別のシーケンスファイルを指定してください。
No specified Still	No specified Still file	指定された静止画ファイルが存在しないときに表示されます。	別の静止画ファイルを選択してください。
No system-data file		システムデータが存在しないときに表示されます。	システムデータを選択し直してください。
No update file	No specified update file	指定されたアップデートファイルが存在しないときに表示されます。	USB メモリー端子に装着されている USB メモリーにアップデートファイルが存在するかを確認のうえ、再度操作してください。
No USB Device		USB メモリーが未装着のときに表示されます。	USB メモリーを装着してください。
No User Pattern		ワイプまたは DME のユーザーパターンを使用しているイベントを呼び出すときに、ユーザーパターンが登録されていないと表示されます。 登録されていないユーザーパターンは、パターン番号を 0 にして呼び出します。	イベントに使用しているユーザーパターンを登録してからイベントを呼び出してください。
No.41 reserved	Wipe 41 reserved	41 番のワイプパターンを選択すると表示されます。	41 番のワイプパターンは選択できません。他のパターンを選択し直してください。

メッセージ		内容	対処方法
表示パネル	GUI メニュー		
Not enough in USB	Not enough space in USB memory	USB メモリーが正しく装着されていないか、USB メモリーの空き容量が不足している場合に表示されます。	USB メモリーを装着し直すか、十分な空き容量のある USB メモリーに交換してください。
Operation Prohibited		シーケンス実行中に System メニュー内のサブメニューを選択すると表示されます。	シーケンスの実行が終了してから System メニュー内のサブメニューを選択してください。
Patt. not available	Pattern not available	準備されてないパターンを選択すると表示されます。	他のパターンを選択し直してください。
Picture too large		本機では扱えないサイズの静止画ファイルを読み込もうとすると、表示されます。	別のフォーマットの静止画ファイルを選択してください。
Power/Fan Alarm !!		電源またはファンに異常が検出されたときに表示されます。	Setup >Status >Alarm メニューで故障箇所（どの電源か、どのファンか）を確認し（173 ページ参照）、ソニーのサービス窓口にご相談ください。部品の交換が必要になる場合があります。
Read Only File Exist	There is Read Only File	USB メモリー内の読み取り専用の静止画ファイルに対して、以下の操作を行おうとすると表示されます。 ・ Recall All Data、Recall File Data、Still Export を実行して静止画ファイルを上書きする ・ Still Delete、File Data Clear を実行して静止画ファイルを削除する	USB メモリー内の読み取り専用の静止画ファイルを別のフォルダーへ移動するか、削除、名称変更、読み取り専用のチェックをはずすなどして、上書きや削除が可能な状態にしてください。
Recover broken file		以下に示す状況でファイルを呼び出すときに、ファイルの破損などにより、読み込まれたデータの設定値が正常でない場合に表示されます。 ・ コントロールパネルの起動時にシステムデータを読み込む ・ Recall All Data、Recall System Data を実行して USB メモリーからシステムデータを呼び出す このエラーの発生時は、設定値が正常でないパラメーターの設定を初期化します。	起動時にエラーが発生した場合は、再起動してください。 USB メモリーからファイルを呼び出すときにエラーが発生した場合は、再度システムデータを呼び出してください。
SEQ not specified	SEQ file not specified	シーケンスファイルが指定されていないときに表示されます。	シーケンスファイルを指定してください。
SEQ ope. prohibited	SEQ operation prohibited	次の場合に表示されます。 a) シーケンスを作成、または呼び出していない状態で編集モードに入ろうとした。 b) シーケンスの再生中または一時停止中に、テンキー部の ◁、▷ ボタンを使ったカレントキーフレームの移動などで、カレントキーフレームを変更しようとした。	a) シーケンスの作成／呼び出しを行ってください。 b) シーケンスの再生が終了してから操作を行ってください。
Signal Name Failure		マルチビューアー出力時に信号名表示を有効にして、信号名表示用のデータを送信できなかったときに表示されます。	出力する映像の設定と信号名表示の On/Off 操作を再度行ってください。

メッセージ		内容	対処方法
表示パネル	GUI メニュー		
Status was modified.	Status was modified because boards were different	以下に示す状況で保存したデータを呼び出すときに、現在のオプションボードの取り付け状態がデータ保存時のオプションボードの取り付け状態と異なっているため、各パラメーターに設定されているソースが選択できないときに表示されます。 ・ コントロールパネルの起動時にシステムデータを読み込む ・ Recall All Data、Recall System Data を実行して USB メモリーからシステムデータを呼び出す ・ シーケンスを呼び出す ・ イベントを呼び出す このエラーの発生時は、設定されたソースを選択できないパラメーターを BLK に設定します。	オプションボードの取り付け状態をデータの保存時と同じ状態にしてデータを呼び出してください。
Update Failure		アップデートに失敗したときに表示されます。	再度アップデート処理を行ってください。
Wipe No. reserved		選択された番号にワイプパターンが登録されていないときに表示されます。	他のパターンを選択し直してください。

ソフトウェアのアップデート

DFS-900M のソフトウェアのアップデートは以下のように行います。

ソフトウェアのバージョンをチェックする

アップデートを行う前に、アップデートが必要かどうか、現在のバージョンを確認します。

1 プロセッサーユニット（DFS-900M）とコントロールパネル（BKDF-901/902）の電源を ON にする。

2 BKDF-901 を使用している場合、DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

3 STATUS ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

4 Firmware1 サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

5 2 行目の数字部分のバージョン番号を確認する。

```
Firmware1
GUI= 1.50          DSP= 1.21 CPU= 1.03
```

6 Firmware2 サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

7 2 行目の数字部分のバージョン番号を確認する。

```
Firmware2
Main=1.01 XPT= 1.07 Key= 1.04 Com= 1.09
```

8 Firmware3 サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

9 2 行目の数字部分のバージョン番号を確認する。

```
Firmware3
DME= 1.07  MV= 1.01  SI= 1.03  SO= 1.02
```

確認した結果、バージョンアップが必要な項目があれば、下記の操作によってバージョンアップを行ってください。

アップデートの事前準備を行う

機器とソフトウェアを準備する

- コンピューター
- USB メモリー：FAT16、FAT32 でフォーマットされたもの

ご注意

- 端子直接接続型のみ使用可能です。
- 他のメディアから変換しているタイプや、変換アダプターは使用しないでください。

- ソフトウェア：所定のソフトウェアダウンロードサイトから入手してください。

アップデート用 USB メモリーを作成する

入手したソフトウェアを解凍し、そのディレクトリー内のすべてのプログラムファイルを、用意した USB メモリーのルートディレクトリーにコピーしてください。

全データのバックアップをとる

バージョンアップを実行すると各種の設定データが初期化されてしまうため、事前に全データ（システムデータとファイルデータ）をバックアップしてください。
- **システムデータ：**イベント、I/O 設定、初期設定、ステータスなどのデータ
- **ファイルデータ：**コントロールパネルに保存した静止画ファイルデータ、ユーザーパターンおよびシーケンスのデータ

ご注意

BKDF-901 でバックアップされた全データを BKDF-902 で使用する場合、静止画ファイルとユーザーパターンのみ使用できます。

ソフトウェアをアップデートする

ご注意

ケーブルや基板の取り外しの際は、必ずすべての電源スイッチを OFF にしてから、すべての電源プラグを抜いてください。

実行の前に

1 BKDF-902 使用時は、該当する DIP スイッチの 2 番目のピンが “ON”側に設定されていることを確認する。

ご注意

この DIP スイッチの 1 番目のピンは、外部機器インターフェースコネクター側です。

◆ DIP スイッチについては、「プロセッサーユニットの内部スイッチの設定を変更する（BKDF-902 を使用する場合）」（54 ページ）をご覧ください。

2 プロセッサーユニット（DFS-900M）とコントロールパネル（BKDF-901/902）の電源を ON にする。

3 プログラムファイルをコピーしたアップデート用 USB メモリーを、コントロールパネルの操作面にある USB MEMORY 端子に挿入する。

4 「全データを USB メモリーにバックアップ保存するには」（170 ページ）を参照して、全データをバックアップする。

コントロールパネルのソフトウェア (GUI) をアップデートするには

1 BKDF-901 を使用している場合、DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 Update サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

GUI は表示パネル上では CP と表示されています。

```
Update
 CP=1.04     Cal.     TG:DSP     Cursor
```

4 F1 つまみを 1 秒以上押す。

「ピッ」と音がして GUI のバージョンアップが開始されます。開始後は自動的にソフトウェアが 2 回再起動します。

ファームウェアをアップデートするには

1 BKDF-901 を使用している場合、DME/SETUP 部の SHIFT ボタンが消灯しているときは、押して点灯させる。

2 SYSTEM ボタンを押す。

表示パネルに、最後に操作したサブメニューが表示されます。

3 Update サブメニューが表示されるまで、テンキー部の ◁、▷ ボタンを押す。

```
Update
 CP=1.50     Cal.     TG:DSP     Cursor
```

4 F3 つまみを回し、“TG:”でバージョンアップが必要な項目を選択する。

◆ 詳しくは、「アップデートを実行するには」（172 ページ）をご覧ください。

```
Update
 CP=1.50     Cal.    [TG:DSP]    Cursor
```

5 F3 つまみを 1 秒以上押す。

「ピッ」と音がしてファームウェアのバージョンアップが開始されます。
バージョンアップ中はテンキー部の STORE ボタンが赤く点灯し、表示パネルに Now Updating と表示されます。

```
Now Updating...
 CP=1.50     Cal.     TG:DSP     Cursor
```

6 上記の手順 **4** と **5** を実行して、必要な項目のバージョンアップを行う。

アップデートが終了したら

1 コントロールパネルから USB メモリーを抜く。

2 プロセッサーユニットとコントロールパネルの電源を OFF にする。

アップデート後に確認とデータのクリア / 復元を行う

アップデート後は、バージョンの確認、全データのクリア、全データの復元が必要になります。
下記の順に操作してください。

アップデートが正しく行われたことを確認するには

「ソフトウェアのバージョンをチェックする」（204 ページ）を実行して、現在のバージョンを確認してください。

全データをクリア（初期化）するには

「コントロールパネルのメモリーから全データをクリアするには」（170 ページ）を参照してください。

全データを復元するには

1 データが保存された USB メモリーを装着する。

2 「USB メモリーにバックアップ保存されているファイルデータを復元するには」（171 ページ）を参照し、バージョンアップの前にバックアップしたデータを使用して全データの復元を行う。

3 データの復元完了後、USB メモリーを抜く。

トラブルシューティング

起動時のトラブル

症状	対処方法
電源が入らない	BKDF-901/902 と DFS-900M の両方に、正しく電源ケーブルが接続されていることを確認してください。正しく接続されていることが確認できたら、BKDF-901/902 の電源スイッチを ON にしてください。正常に起動すると、BKDF-901/902 の表示パネルに初期化メッセージが表示されます。次に DFS-900M の電源スイッチを ON にしてください。DFS-900M のパワーインジケーターが緑に点灯することを確認してください。
表示パネルに"Prepare communication between CP and PR"と表示されたまま、通信が開始されない	DFS-900M の電源が入っているか確認してください。パワーインジケーターが緑に点灯しており、ファンが回転していることを確認してください。
	付属のコントロールケーブル（クロスケーブル）で、BKDF-901/902 と DFS-900M を接続していることを確認してください。BKDF-901/902 と DFS-900M の接続に、ストレートケーブルは使用できません。付属のコントロールケーブル（クロスケーブル）を使用してください。
	LAN ケーブルが正しく接続されているか確認してください。BKDF-901/902 と DFS-900M の LAN コネクターのアクセスランプが、緑に点灯していることを確認してください。
	起動後、通信が開始されるまでに数分かかる場合があります。通信が開始すると、BKDF-901/902 と DFS-900M の LAN コネクターアクセスランプが、橙に点滅します。しばらく待って点滅が開始されない場合は、DFS-900M の電源を OFF にして再起動させてください。
	BKDF-901/902 の表示パネルには、起動中に以下のメッセージが順に表示されていきます。 1. Now initializing…Please wait…：通電後 2. Now initial communication was started 0/NNN：OS 起動後（NNN：Still 枚数） 3. DFS-900M と通信が確立すると、2 で表示されている"0"がカウントアップされ、NNN と同じ数になります。 4. 初期メニューが表示されます。この状態で 0.5 秒以上の通信断が発生した場合、"Prepare communication between CP and PR"が表示されます。

映像の入出力に関するトラブル

症状	対処方法
出力映像がみだれる	映像フォーマットの設定が正しいか確認してください。「映像フォーマットを設定する」（71 ページ）を参照して、映像フォーマットメニューを表示し、入力信号と設定が一致していることを確認してください。また、表示デバイス（モニター等）の設定が正しいか確認してください。
	入力信号のフリーズ機能（スチルを含む）を使用中に映像フォーマットを変更した場合、変更後の映像フォーマットで再度フリーズ機能の設定、スチルダウンロードを行ってください。
・入力した映像が出ない ・M/E ボタン列を押しても映像が切り換わらない	見ている出力映像が、PREVIEW 出力や CLEAN 出力を見ていないか確認してください。AUX 出力映像を見ている場合、AUX メニューで出力映像のアサインを確認してください。
	M/E ボタン列と右端の SHIFT ボタンの点灯状況を確認して、ボタンの選択が正しいか確認してください。
	INPUT ボタンを押し、Input Remap メニューからボタン列のアサインが変更されていないか確認してください。
	INPUT ボタンを押し、Input Remap メニューからフリーズモードが LIVE 以外に設定されていないか確認してください。
	INPUT ボタンを押し、Input Process 1、2 メニューから入力プロセスアンプの設定が変更されていないか確認してください。
	キーの設定（KEY1 ～ 4 および DSK1、2）がのっていないことを確認してください。 トランジション部の KEY1 ～ 4 ボタンおよび DSK1、2 ボタンを押して点灯させ、赤に点灯している場合は、トランジションを実行して設定を解除してください。
	BLACK TRANS が無効になっていることを確認してください。トランジション部の BLACK TRANS ボタンが橙に点灯している場合、BLACK TRANS ボタンを押して設定を解除してください。
	拡張オプションの AUX 出力映像を見ている場合、アップリサイザーの設定が正しいか確認してください。同様に拡張オプションの AUX 入力映像を見ている場合、アップリサイザーの設定が正しいか確認してください。

機能に関するトラブル

症状	対処方法
・キーが表示されない ・キーのトランジションが効かない	KEY SOURCE、KEY INSERT の設定が正しいか確認してください。また、DME モード（KEY 有り／ KEY 無し）の設定が正しいか、KEYER メニューで確認してください。
	KEYER の DME で見えない位置およびサイズに設定されていないか確認してください。プリセット DME トランジションを行った場合も、DME のパラメーターが変更されます。DME のパラメーターをリセットするか、DME トランジションを行ってください。
	トランジションプレビューモードになっていないことを確認してください。
DME トランジションボタンを押しても反応しない	DME のチャンネル数が上限に達していないか確認してください。拡張オプション DME 基板の増設枚数により、“Now Using DMEs=”に数が表示されます。（2：DME 基板増設なし／ 4：DME 基板増設 1 枚／ 6：DME 基板増設 2 枚）DME チャンネル数は、表示された数以上は有効にできません。
・スチルのダウンロードができない ・設定と違う場所にスチルがダウンロードされる	スチルのダウンロード中にダウンロード先を変更していないか確認してください。 USER/STILL ボタンが橙に点灯が戻るまでは、ダウンロード先を変更しないでください。
エディターを接続したが動かない	BKDF-901/902 の EDITOR ボタンが点灯しているか確認する。点灯していない場合、EDITOR ボタンを押して点灯させてください。通信設定が正しいか確認してください。SYSTEM ボタンを押し、Serial メニューから通信プロトコル、ボーレート、パリティビットの設定が正しいか確認してください。

仕様

仕様および外観は、改良のため予告なく変更することがありますが、ご了承ください。

（DFS-900Mのみ）

本機は「高周波電流規格 JIS C 61000-3-2 適合品」です。

（BKDF-990以外）

この装置は、クラスA情報技術装置です。この装置を家庭環境で使用すると電波妨害を引き起こすことがあります。この場合には使用者が適切な対策を講ずるよう要求されることがあります。

VCCI-A

- 必ず事前に記録テストを行い、正常に記録されていることを確認してください。本機や記録メディア、外部ストレージなどを使用中、万一これらの不具合により記録されなかった場合の記録内容の補償については、ご容赦ください。
- お使いになる前に、必ず動作確認を行ってください。故障その他に伴う営業上の機会損失等は保証期間中および保証期間経過後にかかわらず、補償はいたしかねますのでご了承ください。

プロセッサーユニットDFS-900M

信号処理

HDモード／SDモード
　HDモード、SDモードはメニューにより切り換え

テレビジョン方式
　1080/59.94i、1080/50i、720/50p、720/59.94p、
　480/59.94i、576/50i

信号処理方式　4：2：2：4 デジタルコンポーネント

量子化ビット　Y：10ビット、C：10ビット、KEY：10ビット

入出力ディレイ　1H（フレームシンクロナイザー OFF時）

入出力系

ビデオ入力　BNC（8）、800 mVp-p、75 Ω
　HD-SDI：1.485 Gbps または 1.485/1.001 Gbps
　SD-SDI：270 Mbps
　全入力にFS機能内蔵

リファレンス入力
　BNC（2）、75 Ω、ループスルー（外部に75 Ω終端が別途必要）
　BB：NTSC 0.429 Vp-p/PAL 0.45 Vp-p
　（HDモードでは3値シンク：± 0.3 Vp-pも入力可能）

ビデオ出力　BNC（4）、800 mVp-p　75 Ω
　HD-SDI：1.485 Gbps または 1.485/1.001 Gbps
　SD-SDI：270 Mbps

リファレンス出力
　BNC、75 Ω
　BB：NTSC 0.429 Vp-p/PAL 0.45 Vp-p
　（HDモードでは3値シンク：± 0.3 Vp-pも出力可能）

インターフェース

REMOTE　D-sub 9ピン（3）、凹

EDITOR　D-sub 9ピン、凹

GPI IN　D-sub 25ピン、凹、16入力

TALLY/GPI OUT
　D-sub 37ピン、凹、32出力
　DC 30 V、100 mA、オープンコレクター

PANEL　RJ-45型

その他

電源　AC 100 ～ 240 V、50/60 Hz

消費電力　400 W（オプションボードを最大数まで搭載した場合）

消費電流　5.7 ～ 2.5 A（AC 100 ～ 240 V）

動作温度　5 ℃～ 40 ℃

外形寸法　430 × 132 × 445 mm（幅／高さ／奥行き）

質量　約17.3 kg（オプション、アクセサリー含まず）

付属品　AC電源コード（3）（コントロールパネルBKDF-901/902、パワーサプライユニットBKDF-990にも使用可）
　コントロールケーブル（クロスタイプのシールドケーブル、IEEE 802.3 Ethernet 100BASE-TX規格適合、プロセッサーユニット、コントロールパネル間の接続用）（1）
　ラックマウント取り付け金具（1組）
　取扱説明書（1）
　保証書（1）

1M/E コントロールパネル BKDF-901

インターフェース

操作面

USB MEMORY　High Speed USB（USB2.0）Type-A 型

後面

EXT DISPLAY　高密度 D-sub 15 ピン、凹
DEVICE　High Speed USB（USB2.0）Type-A 型
PROCESSOR　RJ-45 type
MAINTENANCE
　D-sub 9 ピン、凸

その他

電源　AC 100 ～ 240 V、50/60 Hz
消費電力　28 W
消費電流　0.30 ～ 0.15 A（AC 100 ～ 240 V ）
動作温度　5 ℃～ 40 ℃
外形寸法　430 × 110.1 × 221 mm（幅／高さ／奥行き）（ジョイスティック、取り付け金具など含まず）
質量　約 4.4 kg
付属品　ラックマウント取り付け金具（1 組）
　取扱説明書（1）
　保証書（1）

1.5M/E コントロールパネル BKDF-902

インターフェース

操作面

USB MEMORY　High Speed USB（USB2.0）Type-A 型

後面

EXT DISPLAY　高密度 D-sub 15 ピン、凹
DEVICE　High Speed USB（USB2.0）Type-A 型
PROCESSOR　RJ-45 type
MAINTENANCE
　D-sub 9 ピン、凸

その他

電源　AC 100 ～ 240V、50/60 Hz
消費電力　40 W
消費電流　0.34 ～ 0.17 A（AC 100 ～ 240 V）
動作温度　5 ℃～ 40 ℃
外形寸法　595 × 125.5 × 399 mm（幅／高さ／奥行き）（ジョイスティック、取り付け金具など含まず）
質量　約 9.0 kg
付属品　ラックマウント取り付け金具（1 組）
　取扱説明書（1）
　保証書（1）

オプション

4 SDI 入力ボード BKDF-910

ビデオ入力　BNC（4）、800 mVp-p、75 Ω
　HD-SDI：1.485 Gbps または 1.485/1.001 Gbps
　SD-SDI：270 Mbps
　全入力に FS 機能を内蔵、2 系統にアップコンバーターを内蔵
電源　DC 12 V (スイッチャーより供給)
消費電力　最大 30 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
　271 × 95 mm（突起部含まず）
質量　約 300 g
付属品　端子名表示プレート（1）
　＋ M3 ネジ（4）、＋ M2.6 ネジ（4）
　取扱説明書（1）
　保証書（1）

2 SD ビデオ入力ボード BKDF-911

入力端子　BNC（4）、アップコンバーターを内蔵
コンポジット入力
　2 系統、1.0 Vp-p、75 Ω
コンポーネント入力
　1 系統
　SD コンポーネント
　Y：1.0 Vp-p、R － Y/B － Y：0.7 Vp-p、75 Ω
電源　DC 12 V（スイッチャーより供給）
消費電力　最大 28 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
　271 × 95 mm（突起部含まず）
質量　約 300 g
付属品　端子名表示プレート（1）
　＋ M3 ネジ（4）、＋ M2.6 ネジ（4）
　熱伝導シート（1）
　取扱説明書（1）
　保証書（1）

2 DVI 入力ボード BKDF-912

入力端子　DVI-I（2）、凹、シングルリンク、HDCP [1] 非対応

解像度（DVI 入力）

HD(1920×1080)	HD（1280 × 720）	SD
–	–	640 × 480（VGA）
–	–	800 × 600（SVGA）
1024 × 768（XGA）	1024 × 768（XGA）	1024 × 768（XGA）
1280 × 768（WXGA）	1280 × 768（WXGA）	–
1280 × 1024（SXGA）	1280 × 1024（SXGA）	–
1600 × 1200（UXGA）	–	–
1680 × 1050（WSXGA）	–	–
1920 × 1200（WUXGA）	–	–

RGB 入力　R/G/B：0.7 Vp-p
H/V：TTL レベル
電源　DC 12 V（スイッチャーより供給）
消費電力　最大 38 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
271 × 95 mm（突起部含まず）
質量　約 300 g
付属品　端子名表示プレート（1）
＋ M3 ネジ（4）、六角支柱（対辺 5mm）（4）
熱伝導シート（1）
取扱説明書（1）
保証書（1）

1) High-bandwidth Digital Content Protection（著作権管理機能）

2CH DME ボード BKDF-940

電源　DC 12 V (スイッチャーより供給)
消費電力　最大 35 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
110 × 130 mm（突起部含まず）
質量　約 200 g
付属品　＋ M3 ネジ（4）
熱伝導シート（1）
取扱説明書（1）
保証書（1）

マルチビューアーボード BKDF-950

電源　DC 12 V (スイッチャーより供給)
消費電力　最大 20 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
110 × 130 mm（突起部含まず）
質量　約 200 g
付属品　＋ M3 ネジ（4）
取扱説明書（1）
保証書（1）

4 SDI 出力ボード BKDF-960

ビデオ出力　BNC（4）、800 mVp-p、75 Ω
HD-SDI：1.485 Gbps または 1.485/1.001 Gbps
SD-SDI：270 Mbps
全 4 系統出力のうち、2 系統にダウンコンバーターを内蔵
電源　DC 12 V (スイッチャーより供給)
消費電力　最大 20 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
271 × 110 mm（突起部含まず）
質量　約 400 g
付属品　端子名表示プレート（1）
＋ M3 ネジ（4）、＋ M2.6 ネジ（4）
取扱説明書（1）
保証書（1）

2 SD ビデオ出力ボード BKDF-961

出力端子　BNC（4）、ダウンコンバーターを内蔵
コンポジット出力
2 系統、1.0 Vp-p、75 Ω
コンポーネント出力
1 系統
SD コンポーネント
Y：1.0 Vp-p、R － Y/B － Y：0.7 Vp-p、75 Ω
電源　DC 12 V（スイッチャーより供給）
消費電力　最大 21 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
271 × 110 mm（突起部含まず）
質量　約 400 g
付属品　端子名表示プレート（1）
＋ M3 ネジ（4）、＋ M2.6 ネジ（4）
熱伝導シート（1）
取扱説明書（1）
保証書（1）

2 DVI 出力ボード BKDF-962

出力端子　DVI-I（2）、凹、シングルリンク、HDCP [1] 非対応

解像度（DVI 出力）

HD(1920×1080)	HD（1280 × 720）	SD
–	–	800 × 600（SVGA）
–	1280 × 768（WXGA）	–
1280 × 1024（SXGA）	1280 × 1024（SXGA）	–

HD(1920×1080)	HD (1280 × 720)	SD
1600 × 1200 (UXGA) 2)	–	–
1680 × 1050 (WSXGA)	–	–
1920 × 1080 (HDTV)	–	–
1920 × 1200 (WUXGA) 2)	–	–

RGB 出力　R/G/B：0.7 Vp-p
H/V：TTL レベル
電源　DC 12 V（スイッチャーより供給）
消費電力　最大 32 W
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／奥行き）
271 × 110 mm（突起部含まず）
質量　約 400 g
付属品　端子名表示プレート（1）
＋ M3 ネジ（4）、六角支柱（対辺 5mm）（4）
熱伝導シート（1）
取扱説明書（1）
保証書（1）

1) High-bandwidth Digital Content Protection（著作権管理機能）
2) デジタル信号のみ出力されます。アナログ信号は出力されません。

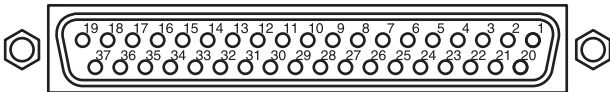
パワーサプライユニット BKDF-990

電源　AC 100 ～ 240 V、50/60 Hz
供給電圧　DC 12 V
動作温度　5 ～ 40 ℃
外形寸法（幅／高さ／奥行き）
405 × 62.5 × 122.5 mm（突起部含まず）
質量　約 3.1 kg
付属品　取扱説明書（1）
保証書（1）

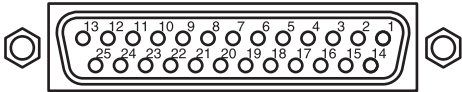
ラックマウントキット RMM-10

端子のピン配列

プロセッサーユニット DFS-900M

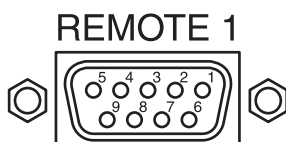
Tally/GPI OUT 端子（D-sub 37 ピン、凹）

ピン No.	信号名
1	Tally/GPI OUT 1
2	Tally/GPI OUT 2
3	Tally/GPI OUT 3
4	Tally/GPI OUT 4
5	Tally/GPI OUT 5
6	Tally/GPI OUT 6
7	Tally/GPI OUT 7
8	Tally/GPI OUT 8
9	Tally/GPI OUT 9
10	Tally/GPI OUT 10
11	Tally/GPI OUT 11
12	Tally/GPI OUT 12
13	Tally/GPI OUT 13
14	Tally/GPI OUT 14
15	Tally/GPI OUT 15
16	Tally/GPI OUT 16
17	+5V
18	+5V
19	+5V
20	Tally/GPI OUT 17
21	Tally/GPI OUT 18
22	Tally/GPI OUT 19
23	Tally/GPI OUT 20
24	Tally/GPI OUT 21
25	Tally/GPI OUT 22
26	Tally/GPI OUT 23
27	Tally/GPI OUT 24
28	GND
29	GND
30	Tally/GPI OUT 25
31	Tally/GPI OUT 26
32	Tally/GPI OUT 27
33	Tally/GPI OUT 28
34	Tally/GPI OUT 29
35	Tally/GPI OUT 30
36	Tally/GPI OUT 31
37	Tally/GPI OUT 32

◆ ピン 1 ～ 16、20 ～ 27、30 ～ 37 に割り当てられる機能については「タリー出力の設定」（167 ページ）をご覧ください。

GPI IN 端子（D-sub25 ピン、凹）

ピン No.	信号名
1	GPI IN 1
2	GPI IN 2
3	GPI IN 3
4	GPI IN 4

ピン No.	信号名
5	GPI IN 5
6	GPI IN 6
7	GPI IN 7
8	GPI IN 8
9	GPI IN 9
10	GPI IN 10
11	GPI IN 11
12	GPI IN 12
13	GPI IN 13
14	GPI IN 14
15	GPI IN 15
16	GPI IN 16
17	GND
18	GND
19	GND
20	GND
21	GND
22	GND
23	GND
24	GND
25	GND

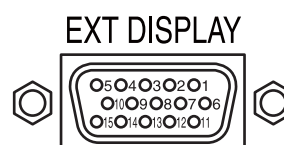
◆ ピン 1 〜 16 に割り当てられる機能については「GPI 入力の設定」（165 ページ）をご覧ください。

REMOTE（1 〜 3）端子（D-sub 9 ピン、凹）

ピン No.	信号名	内容
1	FG	フレームグラウンド
2	R–	データ受信（–）
3	T+	データ送信（+）
4	SG	信号グラウンド
5	–	未使用
6	SG	信号グラウンド
7	R+	データ受信（+）
8	T–	データ送信（–）
9	FG	フレームグラウンド

EDITOR 端子（D-sub 9 ピン、凹）

ピン No.	信号名	内容
1	FG	フレームグラウンド
2	T–	データ送信（–）
3	R+	データ受信（+）
4	SG	信号グラウンド
5	–	未使用
6	SG	信号グラウンド
7	T+	データ送信（+）
8	R–	データ受信（–）
9	FG	フレームグラウンド

コントロールパネル BKDF-901/902

EXT DISPLAY 端子（高密度 D-sub 15 ピン、凹）

ピン No.	信号名	内容
1	RED	ビデオ信号（赤）
2	GREEN	ビデオ信号（緑）
3	BLUE	ビデオ信号（青）
4	–	未接続
5	GND	信号グラウンド
6	GND	信号グラウンド
7	GND	信号グラウンド
8	GND	信号グラウンド
9	–	未接続
10	GND	信号グラウンド
11	–	未接続
12	–	未接続
13	H SYNC	水平同期信号
14	V SYNC	垂直同期信号
15	–	未接続

MAINTENANCE 端子（D-sub 9 ピン、凸）

点検・メンテナンス用の端子です。本機の操作では使用しません。

2 DVI 入力ボード BKDF-912

DVI IN 端子（DVI-I 29 ピン）

ピン番号	信号	内容
1	Data 2 −	デジタルビデオ信号・赤（−）
2	Data 2 +	デジタルビデオ信号・赤（+）
3	Data 2/4 shield	シールド
4	Data 4 −	未使用
5	Data 4 +	未使用
6	DDC Clock	DDC クロック
7	DDC Data	DDC データ
8	Analog Vertical Sync	アナログ垂直同期信号
9	Data 1 −	デジタルビデオ信号・緑（−）
10	Data 1 +	デジタルビデオ信号・緑（+）
11	Data 1/3 shield	シールド
12	Data 3 −	未使用
13	Data 3 +	未使用
14	+5V	+5V 電源
15	Ground	信号グラウンド
16	Hot Plug Detect	ホットプラグ信号
17	Data 0 −	デジタルビデオ信号・青（−）
18	Data 0 +	デジタルビデオ信号・青（+）
19	Data 0/5 shield	シールド
20	Data 5 −	未使用
21	Data 5 +	未使用
22	Clock shield	クロックシールド
23	Clock +	デジタルクロック信号（+）
24	Clock −	デジタルクロック信号（−）
C1	Analog Red	アナログビデオ信号・赤
C2	Analog Green	アナログビデオ信号・緑
C3	Analog Blue	アナログビデオ信号・青
C4	Analog Horizontal Sync	アナログ水平同期信号
C5	Analog Ground	アナログ信号グラウンド

2 DVI 出力ボード BKDF-962

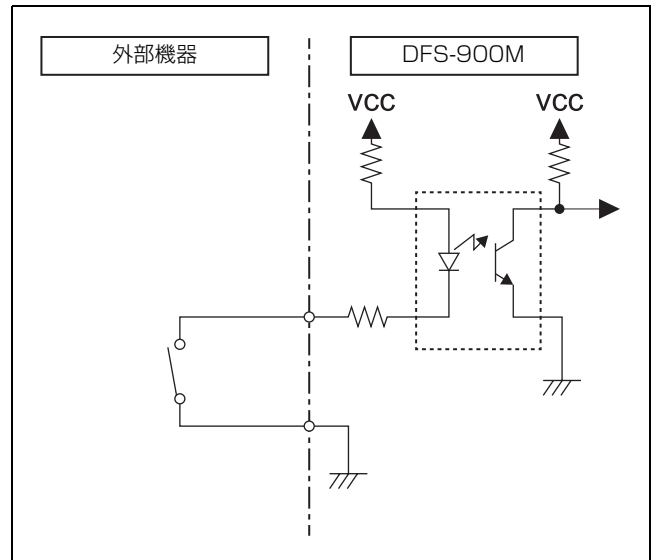
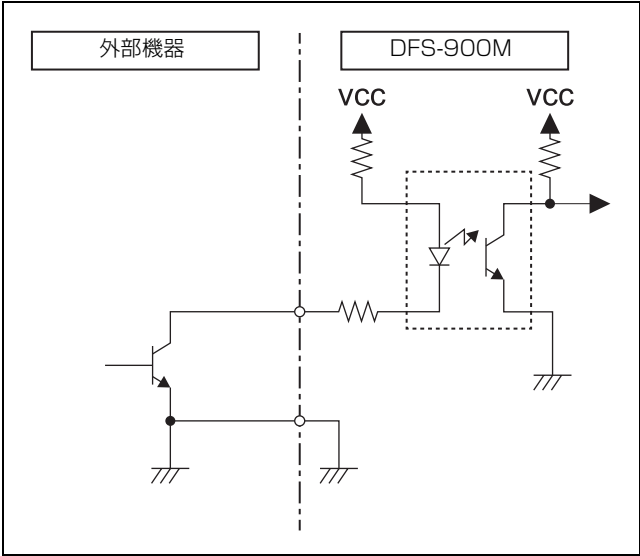
DVI OUT 端子（DVI-I 29 ピン）

ピン番号	信号	内容
1	Data 2 −	デジタルビデオ信号・赤（−）
2	Data 2 +	デジタルビデオ信号・赤（+）
3	Data 2/4 shield	シールド
4	Data 4 −	未使用
5	Data 4 +	未使用
6	DDC Clock	DDC クロック
7	DDC Data	DDC データ
8	Analog Vertical Sync	アナログ垂直同期信号
9	Data 1 −	デジタルビデオ信号・緑（−）
10	Data 1 +	デジタルビデオ信号・緑（+）
11	Data 1/3 shield	シールド
12	Data 3 −	未使用
13	Data 3 +	未使用
14	+5V	+5V 電源
15	Ground	信号グラウンド
16	Hot Plug Detect	ホットプラグ信号
17	Data 0 −	デジタルビデオ信号・青（−）
18	Data 0 +	デジタルビデオ信号・青（+）
19	Data 0/5 shield	シールド
20	Data 5 −	未使用
21	Data 5 +	未使用
22	Clock shield	クロックシールド
23	Clock +	デジタルクロック信号（+）
24	Clock −	デジタルクロック信号（−）
C1 a)	Analog Red	アナログビデオ信号・赤
C2 a)	Analog Green	アナログビデオ信号・緑
C3 a)	Analog Blue	アナログビデオ信号・青
C4	Analog Horizontal Sync	アナログ水平同期信号
C5	Analog Ground	アナログ信号グラウンド

a) DVI 出力信号を“HDTV”に設定している場合は（95 ページ参照）、以下の信号が出力されます。
C1：色差信号・Pr
C2：輝度信号・Y
C3：色差信号・Pb

GPI 入力の接続例

スイッチまたはリレー接続

付録

オープンコレクター接続

タリー／ GPI 出力の接続例

外形寸法図

1M/E コントロールパネル BKDF-901

単位：mm

付録

1.5M/E コントロールパネル BKDF-902

単位：mm

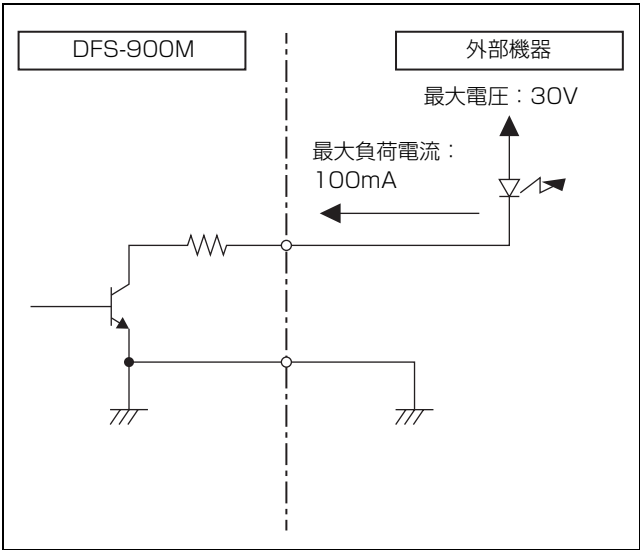
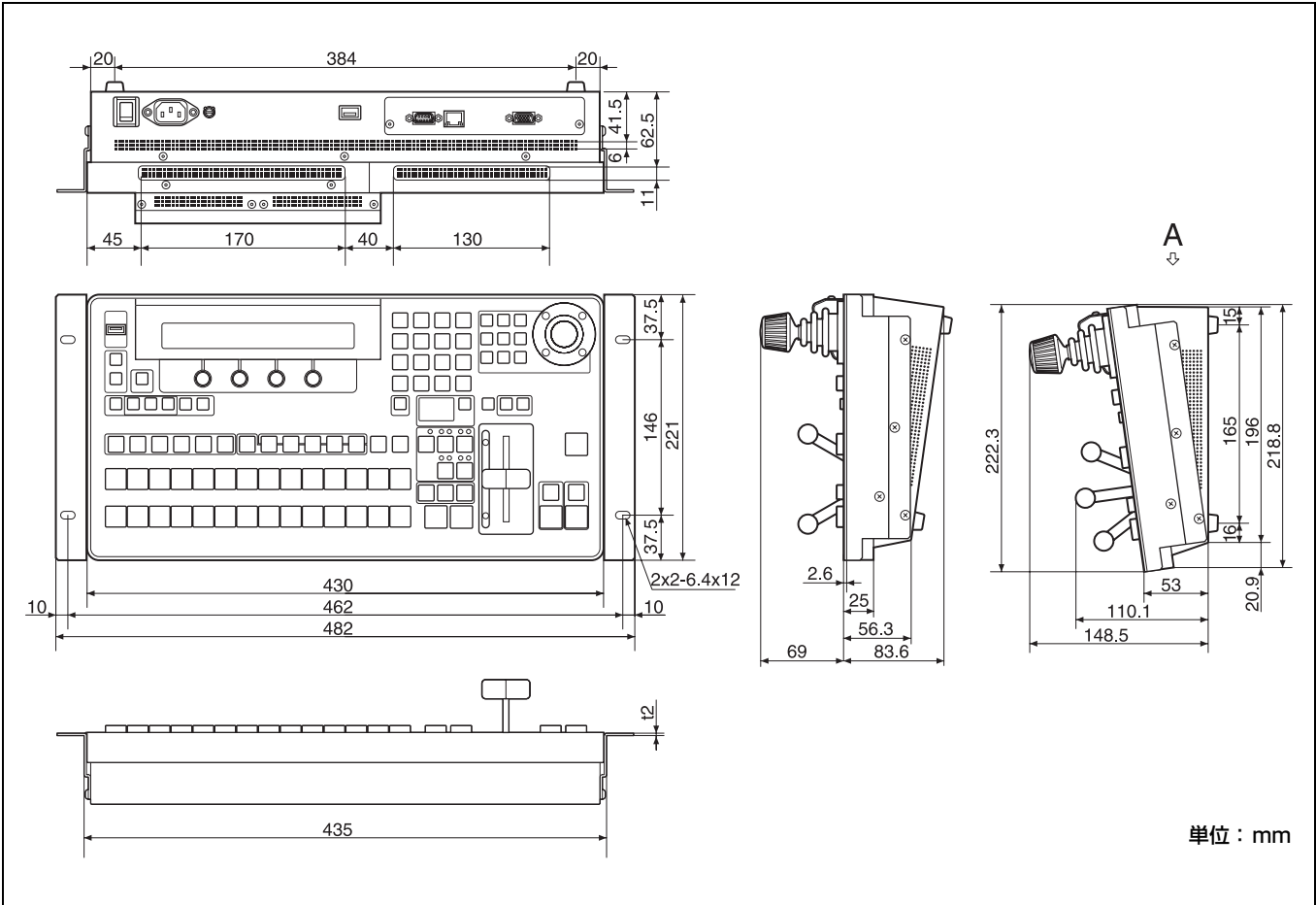
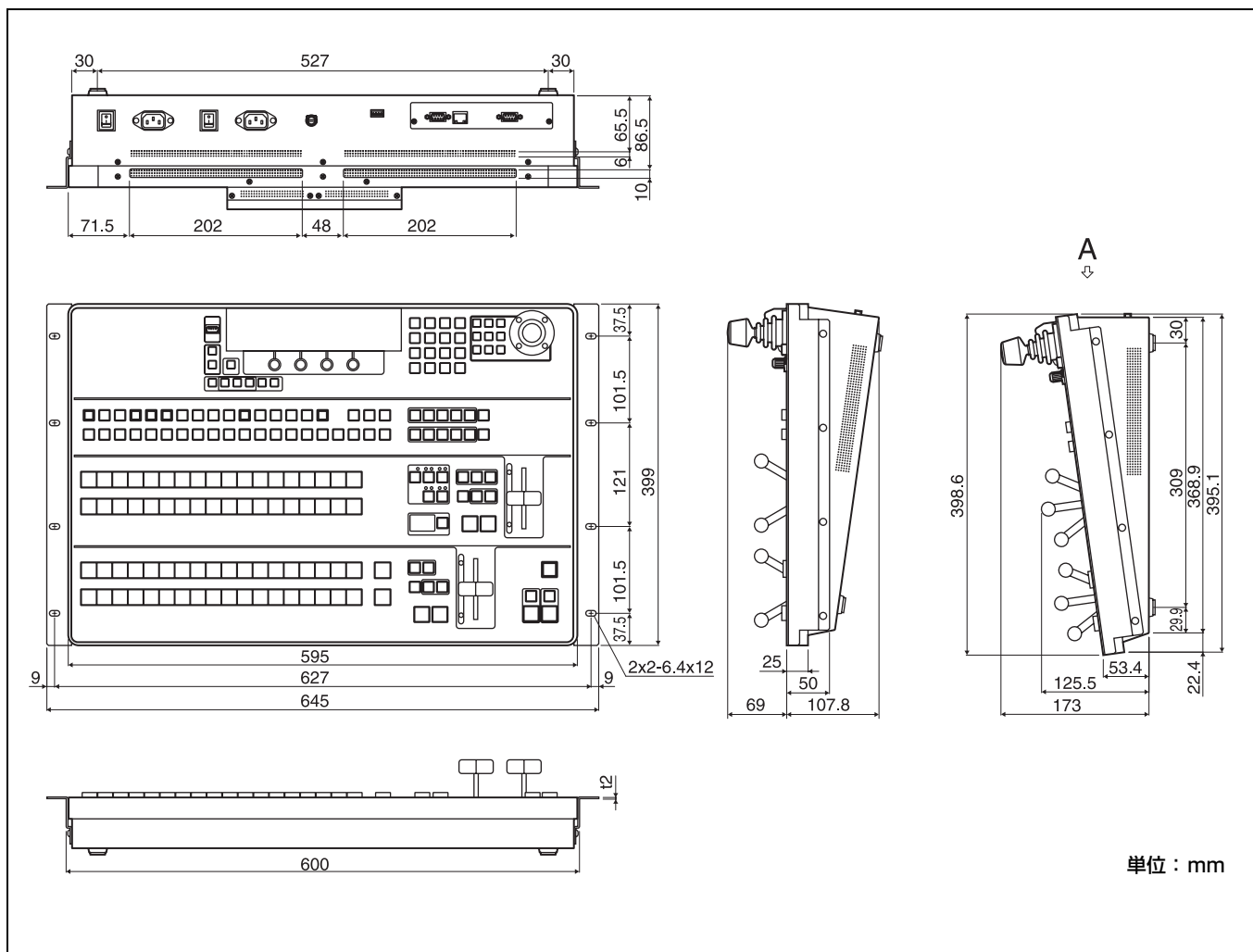
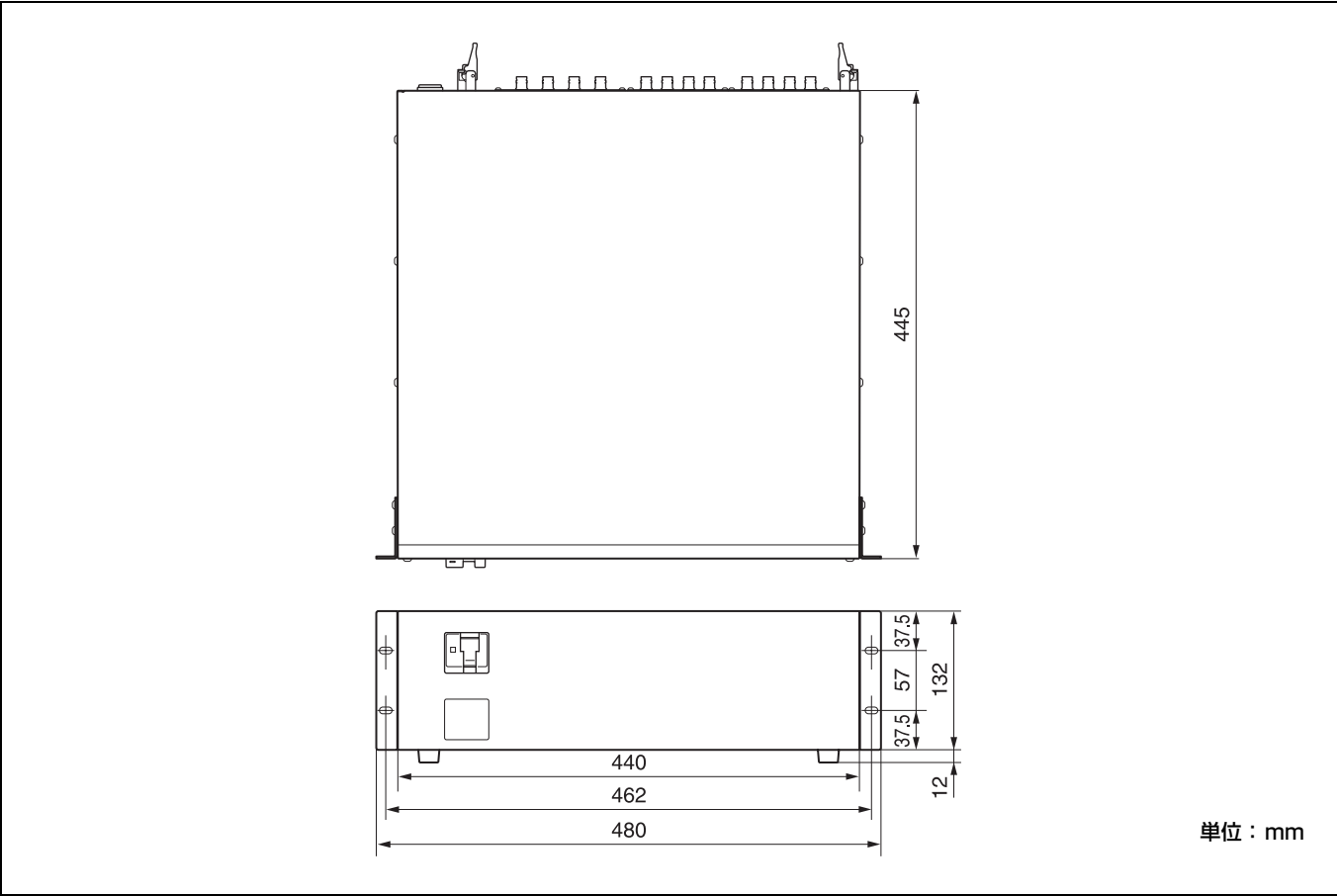
プロセッサーユニット DFS-900M

445

37.5
57
37.5
132
12

440
462
480

単位：mm

付録

保証書とアフターサービス

保証書

この製品には保証書が添付されていますので、お買い上げの際お受け取りください。
所定事項の記入および記載内容をお確かめのうえ、大切に保存してください。

アフターサービス

調子が悪いときはまずチェックを

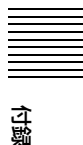
この説明書をもう一度ご覧になってお確かめください。
それでも具合の悪いときはお買い上げ店またはお近くのソニーサービス窓口にご相談ください。

保証期間中の修理は

保証書の記載内容に基づいて修理させていただきます。詳しくは保証書をご覧ください。

保証期間経過後の修理は

修理によって機能が維持できる場合は、ご要望により有料修理させていただきます。

保証期間中の修理など、アフターサービスについてご不明な点は、お買い上げ店またはお近くのソニーサービス窓口にお問い合わせください。

用語解説

五十音順

イベント
データとして記憶させたコントロールパネル上の設定のこと。映像選択や効果の設定をイベントとして記憶させておき、必要なときに呼び出して同じ状態を自動的に再現することができる。

カラーマット
本機内部で生成するカラー信号。マットの Hue（色相）、Sat（彩度）、Lum（輝度）を調整することができる。

キー
映像の一部をくり抜き、その部分に画像や文字を挿入する効果。

キートランジション
トランジションによってプログラム映像にキーを挿入または削除すること。

シーケンス
動画として記憶させたコントロールパネル上の設定のこと。ある瞬間の映像の状態を動画の 1 フレームとして記憶させ、各フレームを連続して呼び出すことにより、画像の状態が連続的に変化するシーケンスが再現される。

スチルストアメモリー
静止画データをファイルとして保存するための内蔵メモリー。

ダウンストリームキー（DSK）
すでにエフェクトをかけたり合成が行われている映像に、さらに画像や文字を合成する機能。画像処理の流れの中で最も下流（ダウンストリーム）で行われるため、ダウンストリームキーと呼ばれる。

トランジション
ある程度の時間をかけて、ある映像から次の映像に切り換えること。ダウンストリームキーやピクチャーインピクチャー機能を利用して、文字や画像の合成や消去を、トランジションによって行うこともある。

バックグラウンドトランジション
現在プログラム映像として出力されているバックグラウンドを別の映像に切り換えること。

フェードトゥブラック
映像が黒画面にフェードアウトする効果。

プリセットバス
バックグラウンドトランジション後にプログラム映像となる信号をトランジション実行前に選択して、出力するバス。

プレビュー出力
実際にトランジションを実行する前に、トランジション後のプログラム映像を確認するための出力。

プログラム出力
エフェクトなどをかけて本機から出力される映像。視聴者が見る映像となる。

プログラムバス
プログラム出力信号を出力するためのバス。

ミックス
トランジションエフェクトの 1 つ。現在の映像に別の映像を重ねながら（オーバーラップさせながら）徐々に切り換える効果。

ワイプ
トランジションエフェクトの 1 つ。現在の映像を新しい映像でぬぐい去るように消していく効果。

アルファベット順

AUX 出力
AUX（Auxiliary の略）端子から外部機器などに出力される信号。

DME（デジタルマルチエフェクト）
デジタル処理により作成される特殊効果（3D、ライティングなど）。

DME ワイプ
DME のエフェクトを使用して映像を切り換えるワイプ。

付録

索引

そ

た

ち

つ

て

と

に

ね

は

ひ

ふ

へ

ほ

ま

み

め

も

索引

U

W